SONDERAUSGABE 7

Sonderausgabe Nr. 7 1990
TRONIC-Verlag GmbH

ÖS 65
SFR 7,50
DM 7,50

SECRET SERVICE

BLOODWYCH,
JOURNEY,
SENTINEL WORLDS,
ZORK ZERO,
MIGHT & MAGIC,
CURSE OF THE
AZURE BONDS,
GALDREGON'S DOMAIN,
KULT, GUNHED,
NINJA WARRIORS,
CYBERCROSS,
SIDE ARMS,
BOZUMA,
ETERNAL DAGGER,
NEUROMANCER,
TIGER HELI,
KATO & KEN, P-47,
MOTO ROADER,
DUNGEON EXPLORER,
NECTARIS,
WETTBEWERBE,
u.v.m.

SAMMELBAND 1

OFFICIAL

Advanced Dungeons & Dragons®

COMPUTER PRODUCT

***HILLSFAR** ist eine Stadt voller Abenteuer und Herausforderungen in der magischen Spielwelt von **FORGOTTEN REALMS™**.*

Ein Besuch in Hillsfar ist immer wieder ein Erlebnis voller Spannung. Erforschen Sie die Stadt, treffen Sie ihre farbenfrohen Bewohner auf den Straßen oder in den Wirtshäusern und finden Sie eines der vielen möglichen Abenteuer.

*Übertragen Sie Ihren Lieblingscharakter von **POOL OF RADIANCE** oder **CURSE OF THE AZURE BONDS** aus der Spielreihe der AD&D® **FORGOTTEN REALMS™** oder fangen Sie mit einem neuen Charakter ganz von vorne an. Ihr Abenteuer und die Ihnen zur Verfügung stehenden Optionen wechseln gemäß den Stärken Ihrer Spielcharaktere (Dieb, Magier, Geistlicher oder Kämpfer).*

Ihr Abenteuer führt Sie auf eine lange Wanderung. Treten Sie in der Arena gegen wütende Minotauren, schlechtgelaunte Orcs oder andere bösgesinnte Gegner an. Ihre Kenntnisse und Geschicklichkeit werden im Labyrinth beim Schlösserknacken und Eindringen in die verschiedensten. Gebäude auf die Probe gestellt. Doch auch als Reiter und als Bogenschütze werden Sie sich so manches Mal bewähren müssen.

EIN ACTION-ABENTEUER DER FORGOTTEN REALMS™

Ein Erweiterungsprogramm, das es den Meistern der Dungeons ermöglicht, Begegnungen und Gefechte für ein AD&D® – Spiel schnell und einfach zu gestalten – mit über 1000 Begegnungen und 1300 Monstern und Computer-Charakteren aus den AD&D® – Monster – handbüchern I & II.

In der mystischen Welt von Krynn treffen acht tapfere Kampfgefährten bei Ihrer Suche nach dem wertvollen Teller von Mishakal auf Drachen, untote Skelette, Magie und den urzeitlichen Drachen Khisanth.

Die Stadt Phlan wurde von Monstern überrannt – Sie müssen herausfinden, welche Kraft des Bösen die Monster beherrscht und diese zerstören. Ein Spiel voller Spannung und mit den allerneuesten Grafiken: Ein Durchbruch in der Welt des 'Fantasy'-Rollenspiels auf Computer.

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, FORGOTTEN REALMS, DRAGONLANCE und das TSR-Markenzeichen sind Warenzeichen von TSR, Inc., welche zugleich alle Lizenzrechte erteilt. © 1988 TSR Inc. © 1988 Strategic Simulations Inc. Alle Rechte vorbehalten

U.S. GOLD, UNITS 2/3 HOLFORD WAY, HOLFORD, BIRMINGHAM B6 7AX. ENGLAND. TEL: 021-358 3388
Vertrieb: Rushware, Bruchweg 128, 4044 Kaarst Österreich: Karasoft Schweiz: Thali AG

Hier ist sie also, unsere siebte Sonderausgabe. Und deshalb...

...brauchen wir Urlaub!

Manfred Kleimann - Chefredakteur und Telefon-As. Wenn er mal keinen Plastikhörer für sein Ohr hat, hält er sich (aber erst seit der Öffnung der Grenze) eine grünlich schimmernde Banane an die Wange. Wenn er auch die nicht hat, muß er rauchen. Hart ist das Leben!

Torsten O. (links) und Ulrich M. (rechts) - den Unterschied zwischen dem Leiter einer Sonderausgabe und einem Lakaien erkennt man am Mineralwasser (har, har!). Fragt sich nur, was in der Flasche ist...es gibt eine Menge klarer Flüssigkeiten (Korn, Wodka, Spiritus...)!

Bernd Zimmermann - ist scharf (abgebildet). Auch wenn er hier arbeitsam den Blick gen Boden gerichtet hat, sieht man ihm das Alter nicht an. Selbst die ergrauten Schläfen können das nicht ändern. Unser Bernd - ein Bild des Lebens!

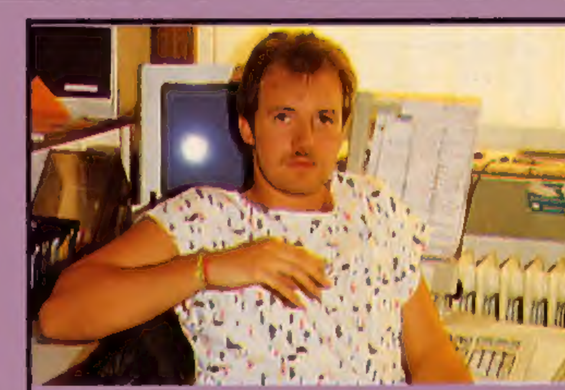
Hallo, Ihr Leser!

Na, wie ist das neue Jahrzehnt angegangen? Ach was! Wirklich? Tja, bei uns war's auch nicht viel besser. Irgendwie habe ich in letzter Zeit verstärkt Visionen von einem Halbjahres-Urlaub, der mir unglaublich guttun würde. Hmmm. Unser Titelbild fährt ja auch voll auf das erklärte Thema „Urlaub" ab. Wer hat sich schließlich noch nicht einmal (oder zweimal?) verfahren, und was kann ich dafür, daß es gerade in der Wüste passiert ist? Nein, nein, mein letzter Urlaub war irgendwo auch schön, denn zumindest im nachhinein betrachtet war die Campingnacht mit Frost, Schneefall und unnachgiebiger Meeresbrandung doch schön - was machen da schon die blauen Hände morgens? Aber ich sag Euch was: Wenn Ihr nach London kommt (am besten in einer Gruppe), dann müßt Ihr das „Tube"-Spiel ausprobieren. Ist ganz einfach! Man trennt sich und fährt mit der U-Bahn am späten Abend in verschiedene Randbezirke von London und geht dort in einen Pub. Etwa um ein Uhr macht die U-Bahn dicht, soviel sollte man wissen. Nun gilt es! Wer als Letzter in einer zentral gelegenen „Station" eintrifft, hat gewonnen und bekommt von den anderen einen vorher ausgemachten Preis spendiert. Um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen, kann man zusätzlich einen Mindest-Alkoholpegel (Level 1 = eine „Pint", Level 2 = zwei „Pints" - vielleicht als Multiplikator für den Preis) einführen. Ich hab's in meinem Urlaub (unfreiwillig) ausprobiert. Das Ergebnis: endlose Adrenalinausschüttung. Herrlich! So, dann zerrt Euch diese „Special" in aller Ruhe rein, schließlich sind einige Mammut-Lösungen (wie gefordert) drin. Viel Spaß, und laßt mal wieder von Euch hören.

Tschüß, Euer
Ulrich Mühl

Warsteiner und Michael S. - ein starkes Team, ähnlich wie (Wodka) Gorbatschow und Ulrich M. Er starrt hier etwas entsetzt in die Kamera - Frank kam (wie so oft) überraschend und kannte mit dem Auslöser keine Gnade.

Peter Braun - bleich ist in - zumindest bekommt man die stetigen Ringe unter seinen Augen nur mit einer kräftigen (!) Überbelichtung weg. Aber was soll's auch ... fünf Stunden Schlaf haben für einen Landser schließlich zu reichen!



Uwe Siebert - Uwe „was mein Auto braucht, das brauch' ich auch" hat manchmal ein merkwürdiges Ziehen in der Lebergegend - verdammte Vollwertkost! Der Mann in der dunklen Kammer, ein Held der Arbeit!

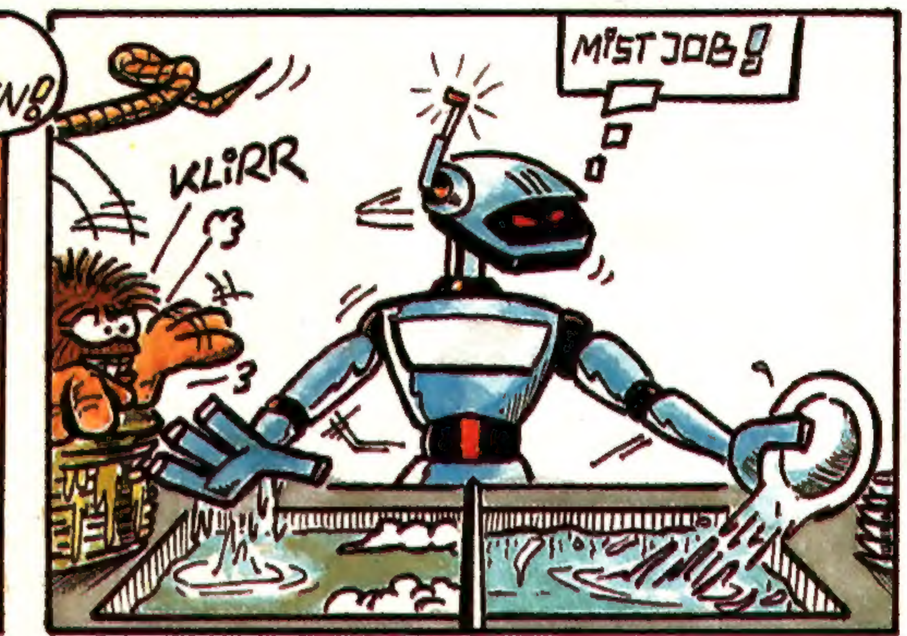
Annette Braun - hat auch mitgeholfen. Sie kann telefonieren, mag Erdbeeren und hat einen guten Musikgeschmack (?). Außerdem kommt auf dieser Seite niemand ungeschoren weg. Füllworte... Füllworte...Füllworte...Füllworte...

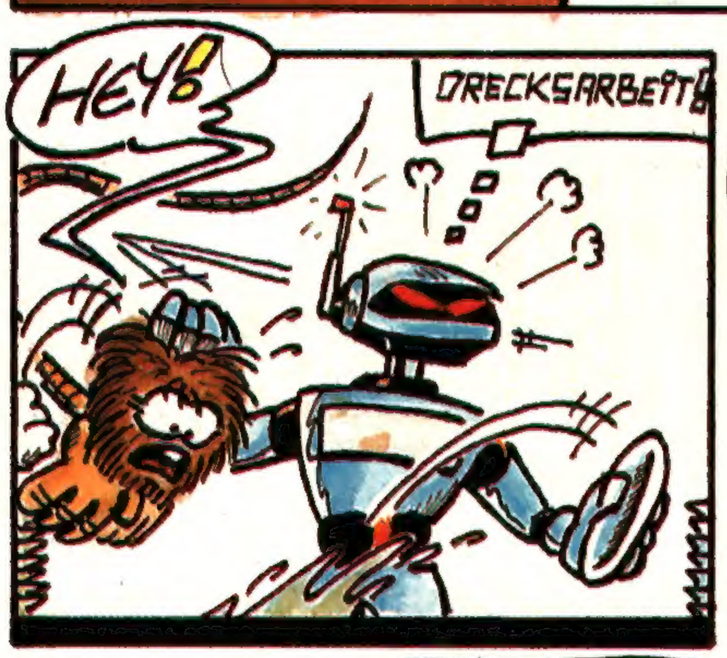
Gabi Straube - hier sehen wir sie in einer 'Cabal'-Feuerpause. Sie beweist uns gerade, daß sie auch mit einem Telefon umgehen kann (aber wozu sind bloß die Knöpfe mit den Zahlen?). Zu meinem Glück ist sie nicht gewalttätig...

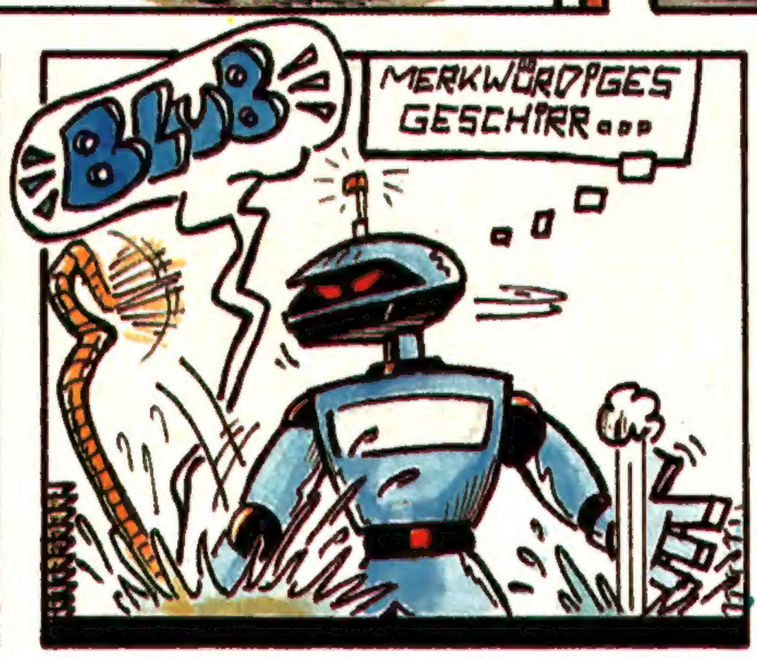
Regina Sieberheyn - auch sie kann mit einem Telefon umgehen, so wird von einigen angeblichen Augenzeugen (Otti meint, mal so etwas gesehen zu haben ...) behauptet. Was sie von Bananen hält, wissen wir leider nicht.

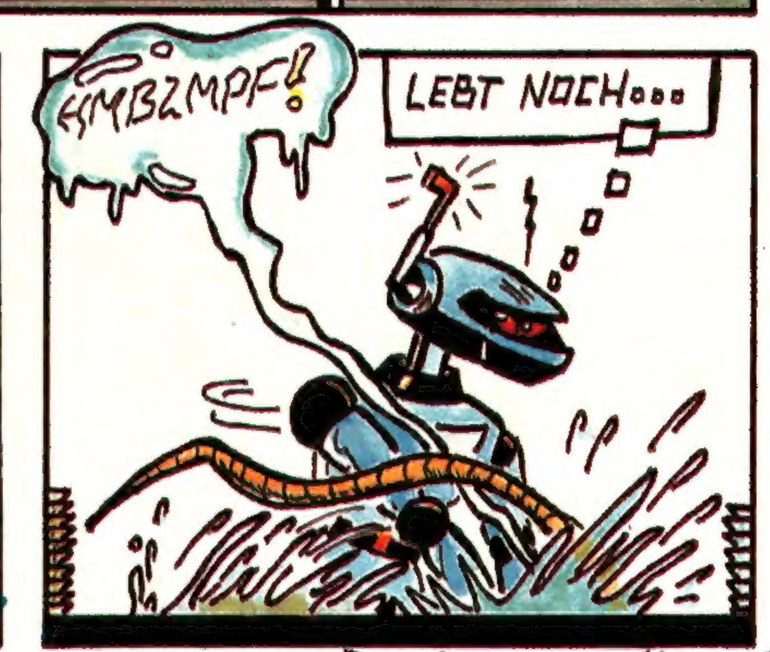
Andrea Kloss - eine treibende Kraft im Satz. Was sie den ganzen Tag aber so treibt, konnte bisher ebenfalls nicht geklärt werden. Na, jedenfalls hat sie kräftig mitgeholfen, und deshalb findet sich hier auch ihr Bild.

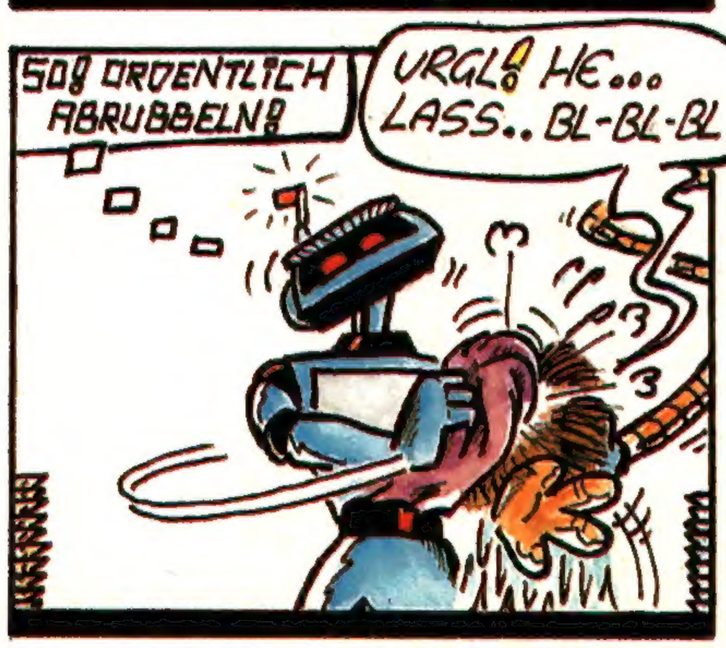
KALITS SPACE-RIP ©

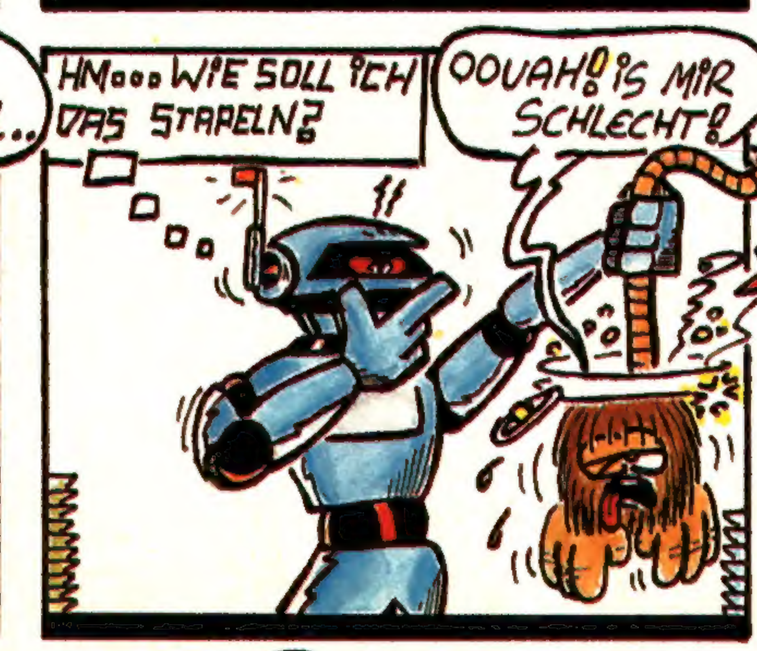


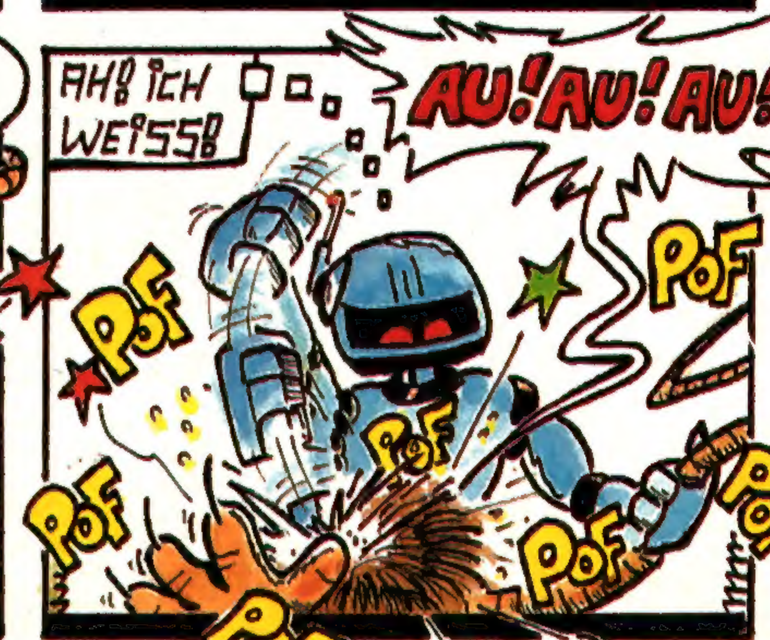


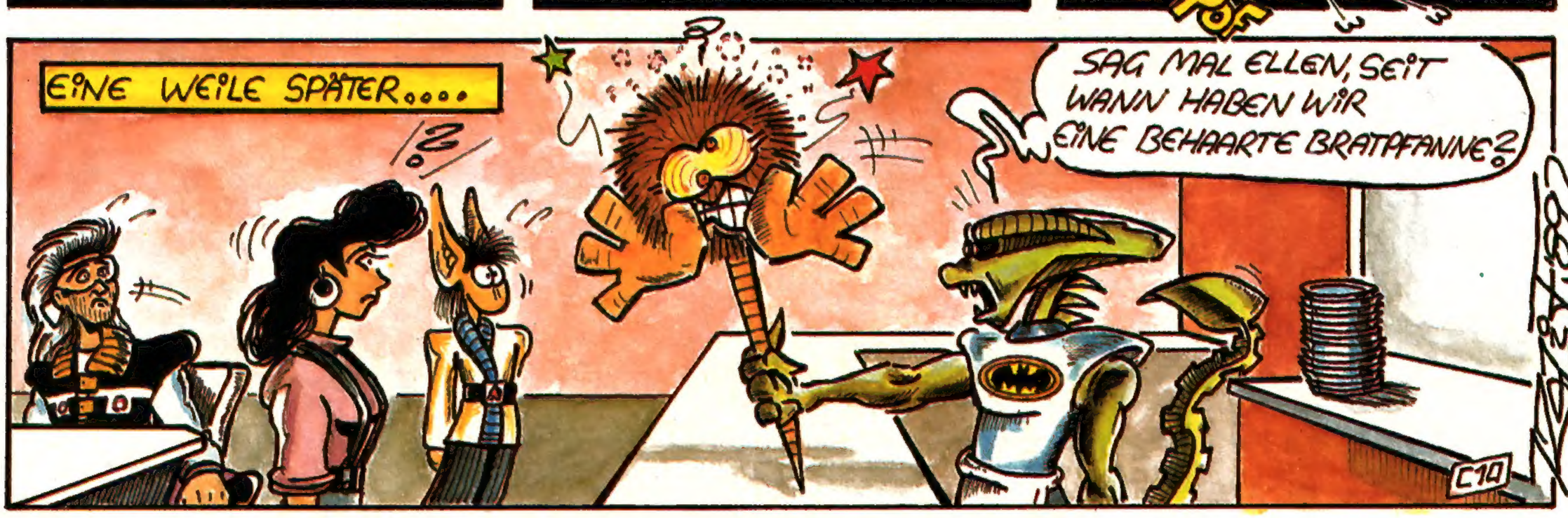












asm special

der inhalt

TIPS, CHEATS, LÖSUNGEN; ETC.

Galdregon's Domain 6
Curse of the Azure Bonds 12
Kult 15
Konsolen-Cheats 38
Bozuma 41
Eternal Dagger 92
Neuromancer 96

MEGA-LÖSUNGEN

Might & Magic 18
Zork Zero 42
Sentinel Worlds 56
Bloodwych 64
Journey 84

WETTBEWERBE

Rainbow Arts 11
ECS 39
Thalion Software 61

STANDARDS & RUBRIKEN

Vorwort 3
Space Rat 4, 16, 90
Impressum 98
Register 98
Inserentenverzeichnis 98

Der Weg zum Erfolg bei GALDREGONS DOMAIN

Man beginnt GALDREGONS DOMAIN relativ schlecht ausgerüstet im Schloß des Königs von Mezron. Um den Auftrag zu erfüllen, sollte man sich zuerst eine bessere Ausrüstung besorgen. Der Held versucht also zunächst einmal, möglichst unbeschadet zur Hütte 1 zu gelangen, wo er von einem Krieger ein magisches Schwert geschenkt bekommt. Ähnlich ergeht es ihm in den Hütten 4 und 6, in denen er ein Zauberbuch und einen Teleportring erhält. Dies ist die Grundausstattung für weitere Schritte; an dieser Stelle sollte man das erste Mal abspeichern.

Nun kann sich der Barbar den Türmen zuwenden. Er braucht sich allerdings nur um die Türme 1 (Lord Thulls Tower), 2 (Tower of the Necromancer) und 3 (Tower of the Demonmaster) zu kümmern. In Turm 1 lohnt es sich, Sprüche anzuwenden. Wenn man dies überstanden hat, verfügt man über eine eindrucksvolle Waffensammlung und einen Schild.

Auch in Turm 2 sind Sprüche angebracht. Der Necromancer hat einige Todessprüche und Tränke bei sich; die Truhe im hintersten Raum ist lohnend. Wenn der Held den letzten Raum von Turm 3 betritt, steht er dem Demonmaster gegenüber. Diesen darf er *nicht* angreifen bis er seinen Dämon herbeigerufen hat. Nachdem er beide getötet hat, kann er sich in den Besitz eines kompletten Satzes Sprüche und des heiligen Kreuzes bringen. Dieses wird später noch eine wichtige Rolle spielen.

Im vierten Turm befindet sich ein unverwundbarer Geist, der den Krieger flehentlich bittet, seine Gebeine zu begraben. Diese sollen im Norden zu finden sein, wo man sie jedoch vergeblich sucht. Bis hierhin sollten unserem Kämpfer übrigens bereits genügend Elfen über den Weg gelaufen sein, so daß er weiß, daß der Elfenlord einen für ihn wichtigen Gegenstand besitzt. Man folgt ihrer freundlichen Einladung in Wald 3. Dort halten sich zwei Lords auf. Einer von ihnen hat den Elfenumhang und einen weißen Schlüssel. Da er sich verständlicherweise nicht freiwillig von seinem wertvollsten Besitz trennt, muß man ihn sich holen. Auch der andere Lord besitzt nützliche Gegenstände.

Mit den notwendigen Accessoires ausgestattet, begibt sich unser Barbar tatendurstig in den Wald der Assassins (5). Sobald er diesen betritt, schließt sich der Eingang hinter ihm. Nun rennt er so lange mordend durch den Wald, bis er auf den Chefassassin trifft, dem er den ersten Gem of Zator abnimmt. Die anderen Wälder sind uninteressant, da es dort keine wichtigen oder nützlichen Gegenstände zu holen gibt.

Die nächste Station, die unser Held besucht, ist die in der Anleitung erwähnte Krypta des Schlosses. Um den Leichnam zu vernichten, benötigt er das heilige Kreuz (nicht in einem Beutel!!!). Mit diesem ist es kein Problem, an den zweiten Gem zu kommen, den der Leichnam bei sich trägt. Auf der Suche nach den restlichen drei Steinen begibt man sich in das Reich der Zwerge, in die Caves of Doom. Dort muß man sich mit einer großen Zahl von Orks, Ogern, Gnomen und Zwergen herumschlagen, von denen allerdings nur zwei wirklich interessant sind: der Orkzauberer, der einige Sprüche bei sich hat, und der Zwergenherrscher, der einen braunen Edelstein bei sich trägt. Beide begegnen einem, wenn man lange genug in den Gängen herumläuft.

Erst mit dem Edelstein ausgestattet, begibt man sich dann zum Rockmonster, das den dritten Gem bewacht (man muß relativ oft zuschlagen, um es zu zerstören). Um sich den vierten Stein anzueignen, geht der Barbar nun in den Tempel. Dort ist für ihn nur der Hauptraum interessant, in dessen Ostnischen die Priester des Tempels versammelt sind (es lohnt sich, jeden einzelnen zu besuchen). Wichtig ist hierbei, folgende Gegenstände zu bekommen: Green Key, Necklaice, Ritual Dagger. Hat man all dies gefunden, macht man sich auf den Weg in die Katakomben (der Kompaß dreht sich um, die Karte ist gezeichnet, als wäre er normal). Mit dem grünen Schlüssel öffnet man die erste grüne Tür. Den Schlangengott, der sich dahinter befindet, tötet man mit wenigen Schlägen. Mit dem gleichen Schlüssel öffnet man auch die nächste Tür. Die weiße Tür am Ende des Ganges ist unverschlossen.

Bevor man den letzten Raum betritt, sollte man im Waffenmenü den Ritual Dagger wählen. Mit ihm kann man den Dämon besiegen (ein Todesspruch tut's auch). Sofern man diesen Kampf überlebt, kann man sich den vierten Stein aneignen. Am schwierigsten zu finden ist der fünfte Stein, da sein Aufenthaltsort *nicht* in der Computerkarte verzeichnet ist. Um ihn zu finden, muß der Kämpfer ganz nach Süden gehen und dann so lange nach Westen, bis er unvermutet auf den Eingang zum Labyrinth der Medusa stößt.

Nachdem er es betreten hat, begibt er sich zuerst in die Mitte des direkt nördlich des Eingangs gelegenen Raums. Dort trifft er auf einen Minotauren, der den Spiegel bei sich hat. Als nächstes kann er seine Ausrüstung aus Kiste 1 vervollständigen. Um zur Medusa zu gelangen, fehlt ihm nur noch der goldene Schlüssel, den ein im Labyrinth herumstreifender Minotaurus bei sich trägt. Mit Spiegel und Schlüssel ausgestattet, begibt er sich nun zur Medusa, die hinter der goldenen Tür lebt. Ihr kann er den letzten Stein entreißen. Um seine Aufgabe zu vollenden, muß der Barbar nur noch zum König zurückkehren.

ERKLÄRUNGEN:

Health: Gesundheit; je mehr, desto besser!

Stamina: Ausdauer; je mehr, desto schneller kann man zuschlagen

Strength: Kraft; je mehr, desto stärker schlägt man zu; jeder Gem bringt mehr Kraft

Scrolls: Flächendeckend: Fireball, Firestrike, Poisoncloud, Parchment (2x). Nur eine Person, aber immer tödlich: Death. Unnütz: Light (solange man seine Laterne behält).

Potions: Erklären sich aus dem Namen; Potions, die im Menü als Freizeilen dargestellt werden, sind Invulnerability-Potions. Vorsicht vor schwarzen Heiltränken, es sind Gifttränke!

Waffen: Magische Waffen sind am günstigsten, bei normalen Waffen zeigt ein grüner Knauf besondere Qualität an. Ein Wand (Zauberstab) hat annähernd die Wirkung eines Todesspruches, verschwindet aber nach drei Anwendungen.

Sonstiges: Im Spiel können einem zwei besondere Gestalten begegnen: *Der Ritter* - ihn tötet man am besten mit einem Todesspruch. Er trägt selbst mindestens einen bei sich. Und *der Zauberer* (Aussehen wie der Necromancer); auch bei ihm lohnt sich ein Todesspruch.

Außerdem: Händler haben stets Essen bei sich. Der Zauberer im Inn 7 hat einige Todessprüche bei sich. Verschimmeltes Food ist auch giftig.

Thomas Tikwinski

FULL METAL PLANETE

HABEN SIE DAS ZEUG ZUM FULL METAL PILOTEN?

FULL METAL PLANETE. 8 Uhr 54. Es gilt zu beweisen, daß Sie der beste Pilot der Cobra Steel Company sind.
Ihre Mission : mit Ihrem Raumschiff landen, möglichst

Dieses Schnellboot, das während eines Feldzugs strandete, wurde aufgegeben. "Das Erz hat Vorrang!"

viel Erz einsammeln, die Gerätschaften der Konkurrenz kapern oder zerstören und, wenn möglich, auch ihre zum

Die letzte Flut. Trotz eines zerstörten Geschütz-Turmes gelingt es dem Raumschiff des Tatou-Consortiums abzuheben.

Bersten voll beladenen Raumschiffe erbeuten.
Sie befehligen eine richtiggehende Stahlarmada. Ladekähne, Schnellboote, Panzer (darunter der berüchtigte T99 vulgo "Großer Haufen"), Schürfkrabben und die einmalige "Gezeiten-Raupe". Diese großartige Maschine, der Stolz von Ludodelirium Motors & Co, ist imstande, das Erz in

Die "Delirium Galaxy" wurde von der Flut überrascht. Die Verteidigung steckt fest. Vielleicht Ihr nächstes Opfer?

Geräte umzuwandeln. Dem nicht genug, sie sagt auch die Gezeitenwechsel voraus, die die Situation völlig umkehren können. Wie leicht kann es passieren, daß Ihre Schnellboote stranden oder Ihre Panzer von der Flut überrascht werden.

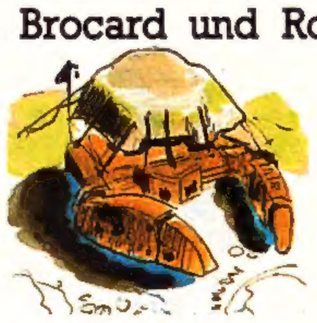
Metallminiatur gratis!

Sie müssen unbedingt vor der bevorstehenden großen Flutwelle abheben. Bodenkontakt in 50 Sekunden. Willkommen auf Full Metal Planete!
Action, kämpfe, Strategie und Diplomaten in einer phantastischen, utopischen Welt, in der bis zu 4 Spieler (sowohl Menschen als auch Roboter) in einem packenden Wettstreit einander gegenüberstehen.
Der Computer waltet als

Strategischer überblick auf dem Radar. Achtung! "Black Star" wird immer bedrohlicher. Wie wär's mit einem Bündnis?

Als "Packesel" von FULL METAL PLANETE kann der Frachter nicht nur Erz sondern auch Fahrzeuge transportieren!

Schiedsrichter und bietet Ihnen überdies stets verfügbare Gegner : 6 Roboter-Spieler, wobei jeder sich auf seine Art benimmt ; aber alle sind auf ein Ziel hinprogrammiert : Sie besiegen! Dieses Spiel enthält außerdem ein graphisches Hilfsprogramm zur Gestaltung eines Firmenschildes nach Ihrem Geschmack und Problemstellungen zum Üben. Eine äußerst gelungene Adaptierung des Brettspiels im Stil der Kreationen des Cobra-Soft-Teams : Bertrand Brocard und Roland Morla.



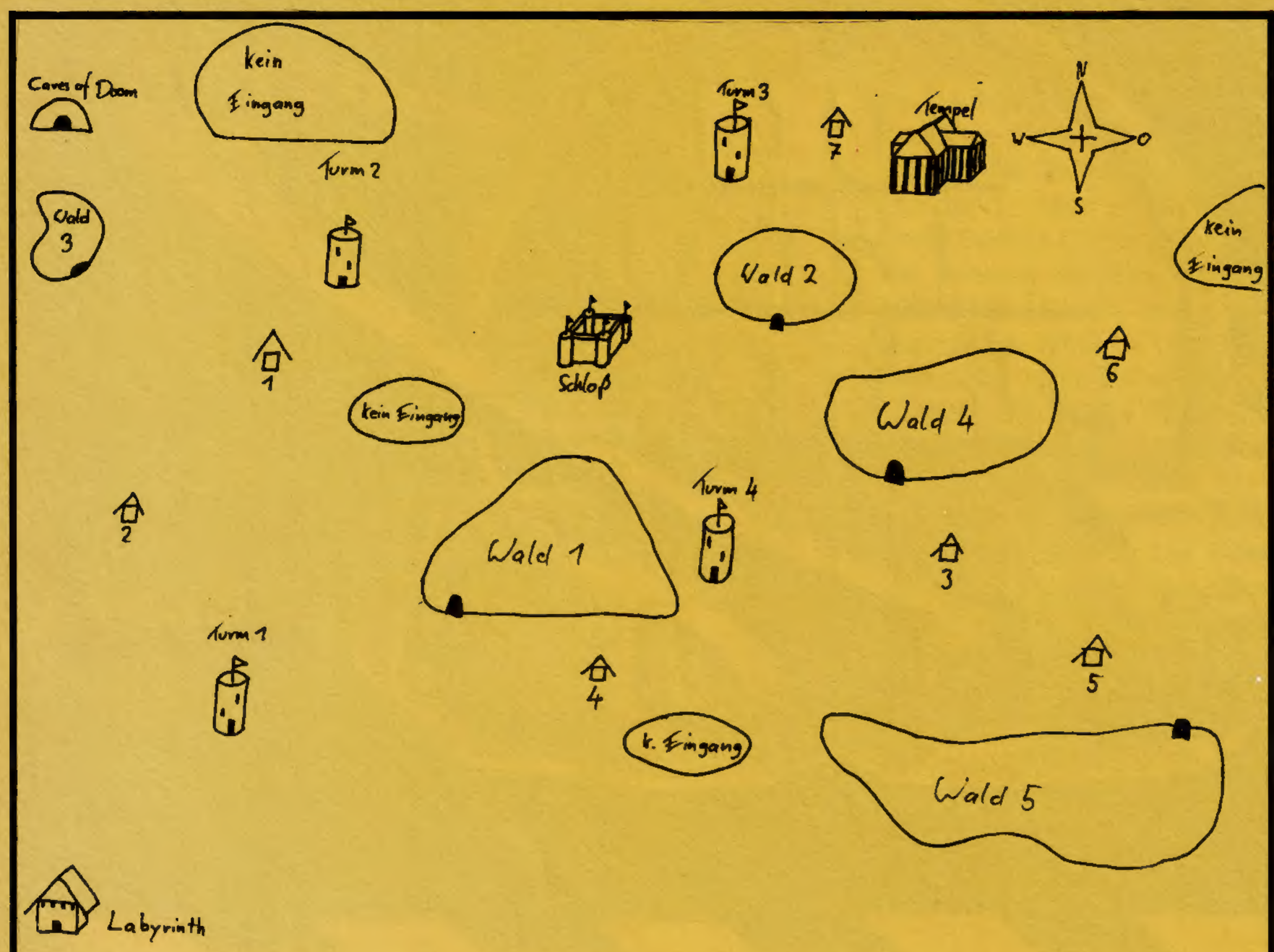
Festgefahren! Diese unvorsichtige Krabbe steckt samt Fracht im Morast fest und kann nur auf die nächste Ebbe hoffen.

ERHÄLTLICH AUF ATARI ST, AMIGA U. PC-KOMPATIBLEN.

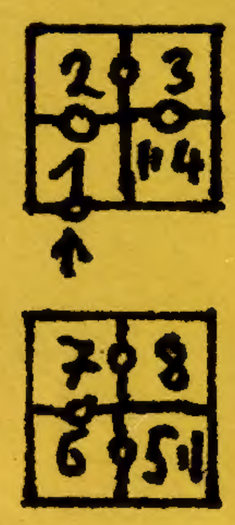
INFOGRAMES

Vertrieb:
BOMICO
Elbinger Straße 1,
6000 Frankfurt/
am Main 90

BOMICO SERVICELINE : Haben Sie Fragen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Mo. - Fr. von 15.00 bis 18.00. Ein Anruf genügt! Tel. 0 69 / 77 80 25



Die Türme

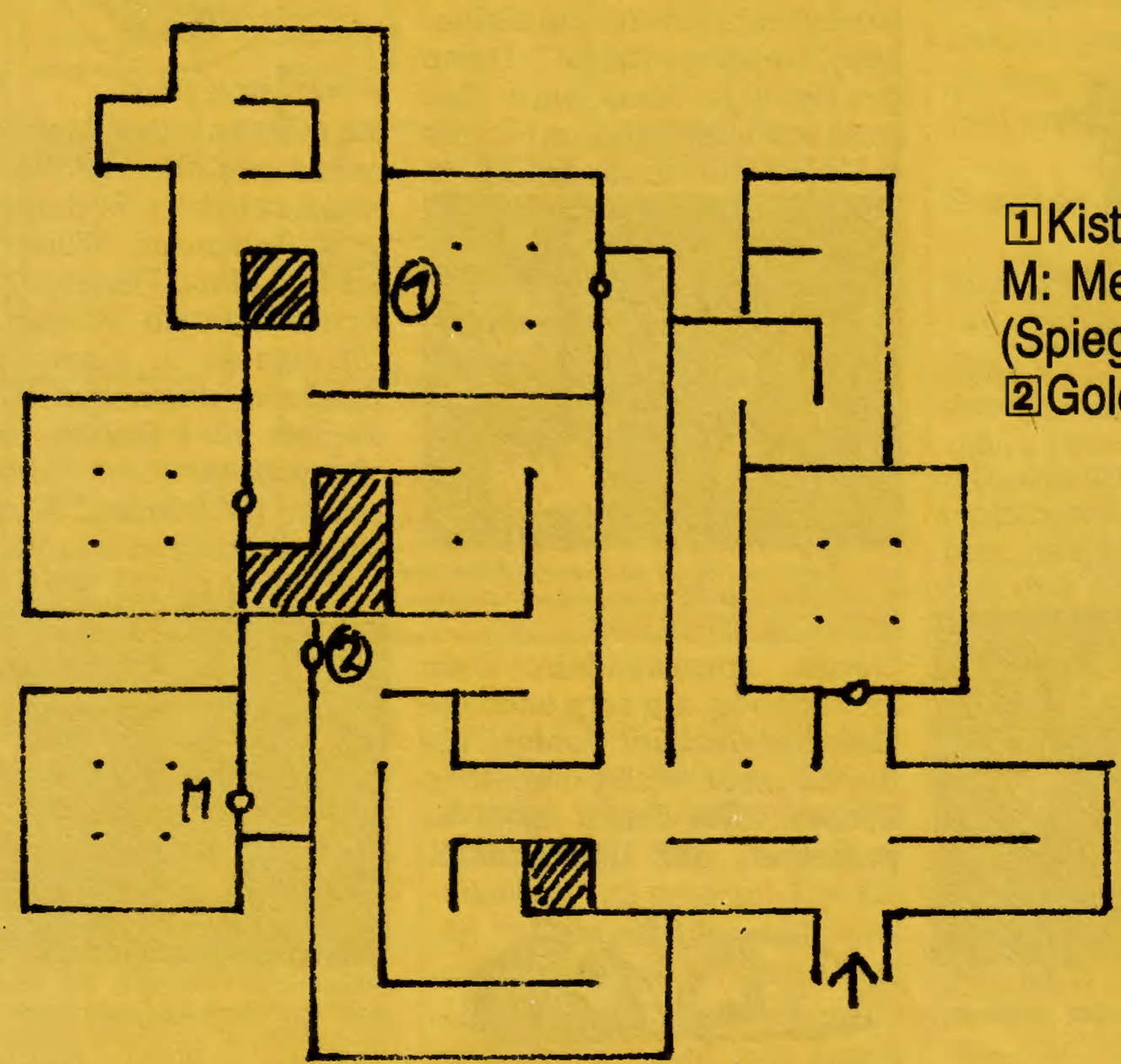


Turm 1:
Lord Thull
1:4 Krieger
2:7 Leer
8:5 Krieger
Davon einer
(Mitte) Lord Thull

Turm 2:
Necromancer
1: Leer
2:3 Skelette
3:2 Zombies
4/5: Leer
6: 2 Skelette
3 Zombies
7: Necromancer
(Kompletter Satz
Sprüche)
8: Kiste: Essen,
Heiltrank
Turm 3:
Demon Master
1:7 Leer
8: Demon Master
Turm 4: Geist

1:7 Leer
8: Geist

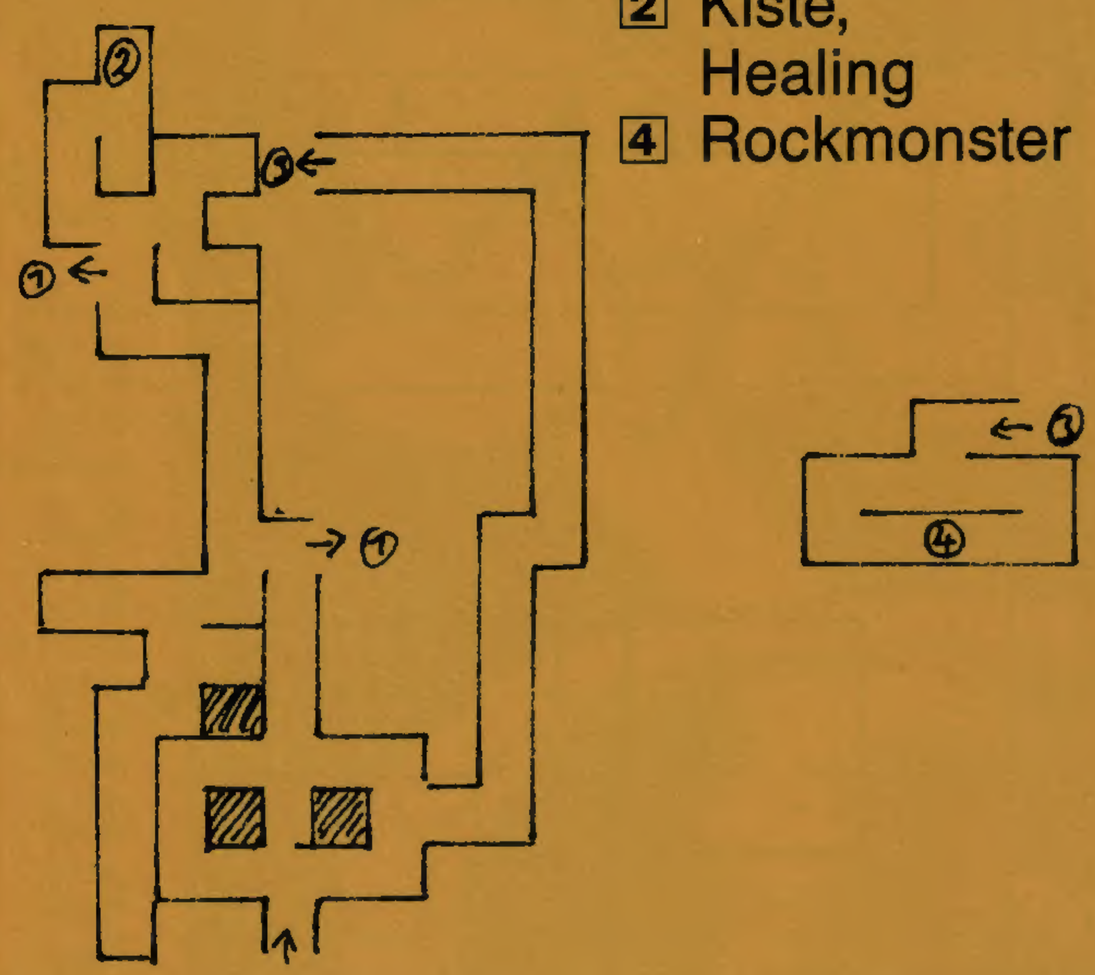
Das Labyrinth



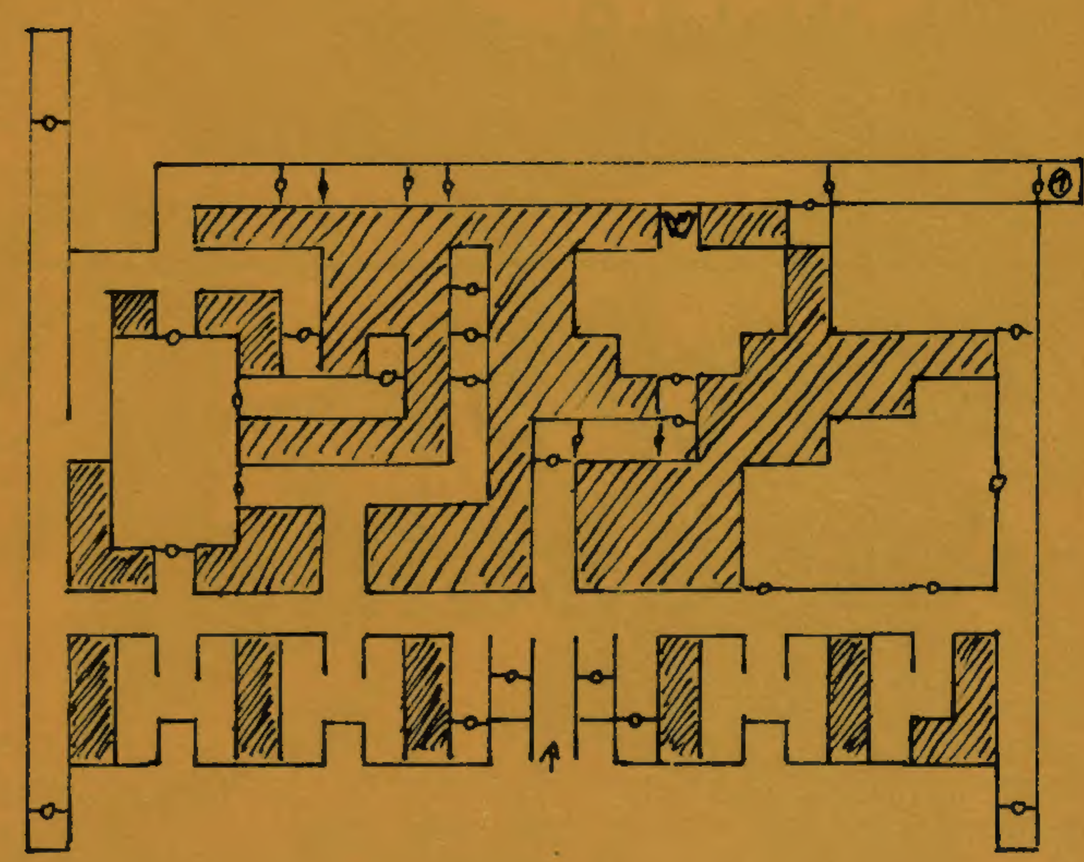
1 Kiste
M: Medusa
(Spiegel suchen!)
2 Goldene Tür

Caves of Doom

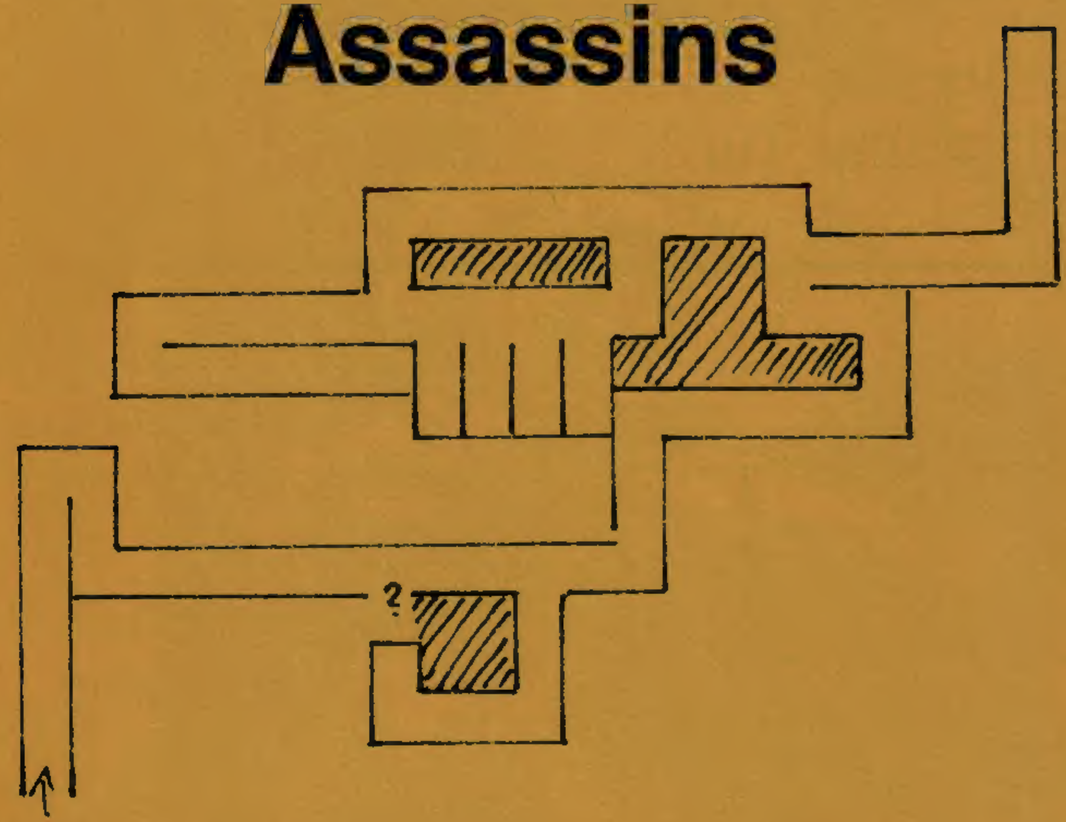
1 Teleport
2 Kiste, Healing
4 Rockmonster



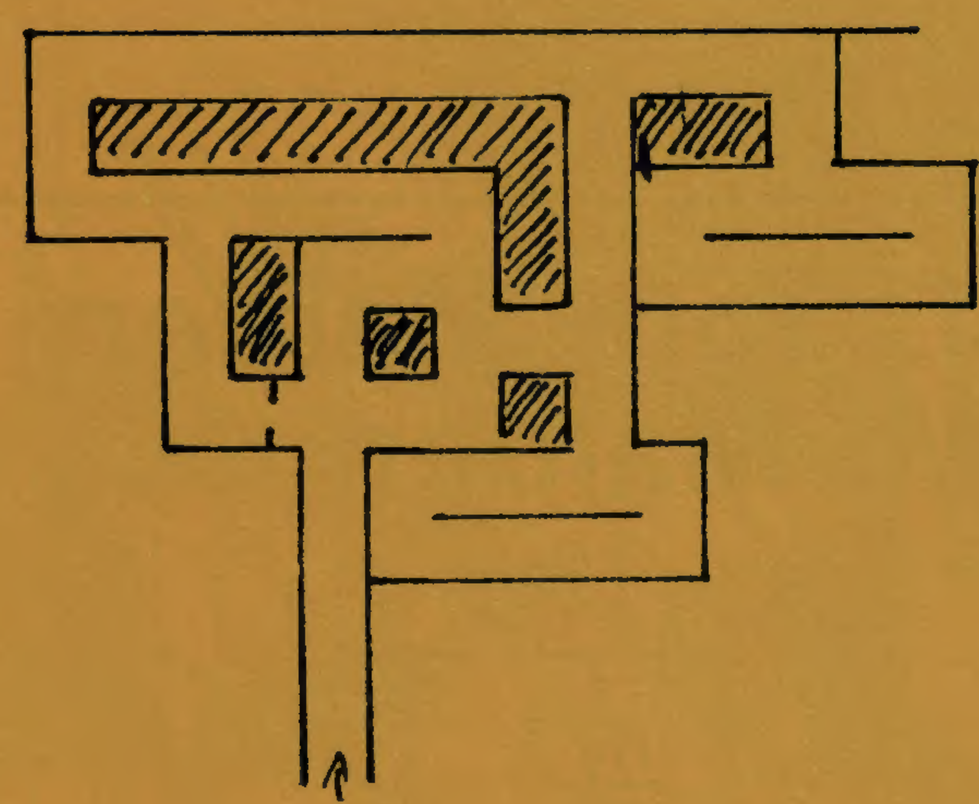
1 Der Leichnam



Wald1 Assassins

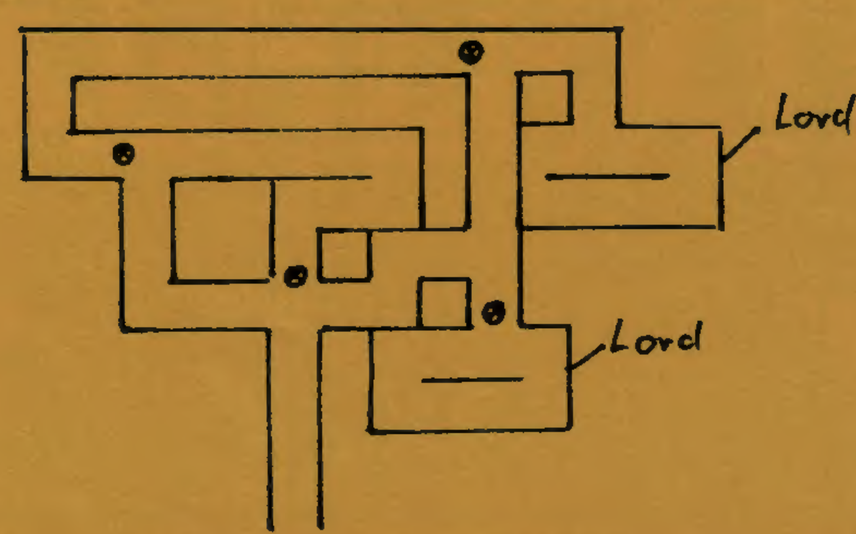


Wald 2



Forest of the Elves

Eule

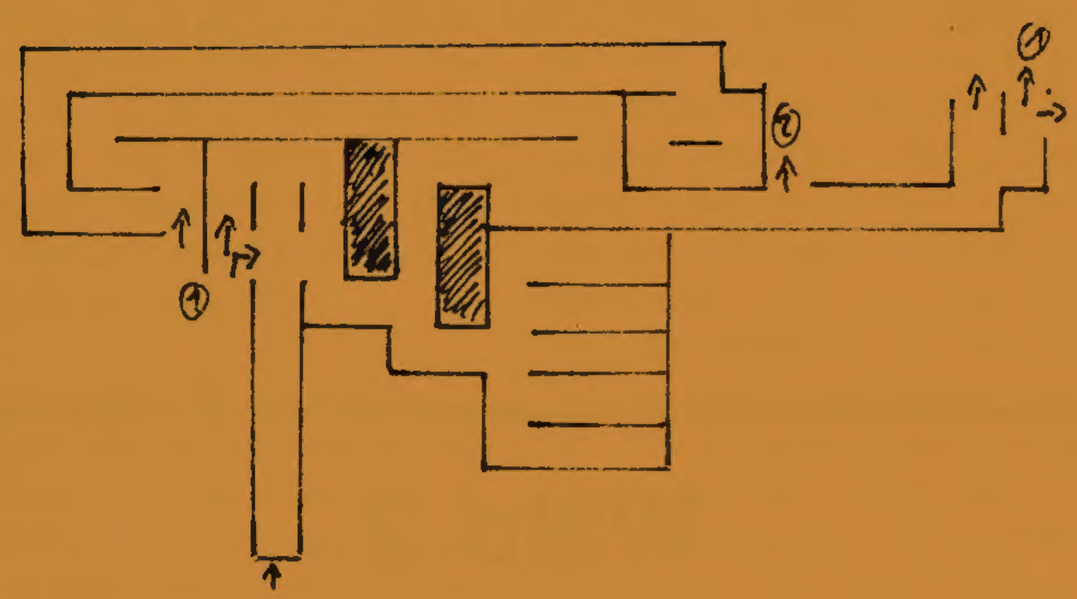


Wald 3

Wald 4

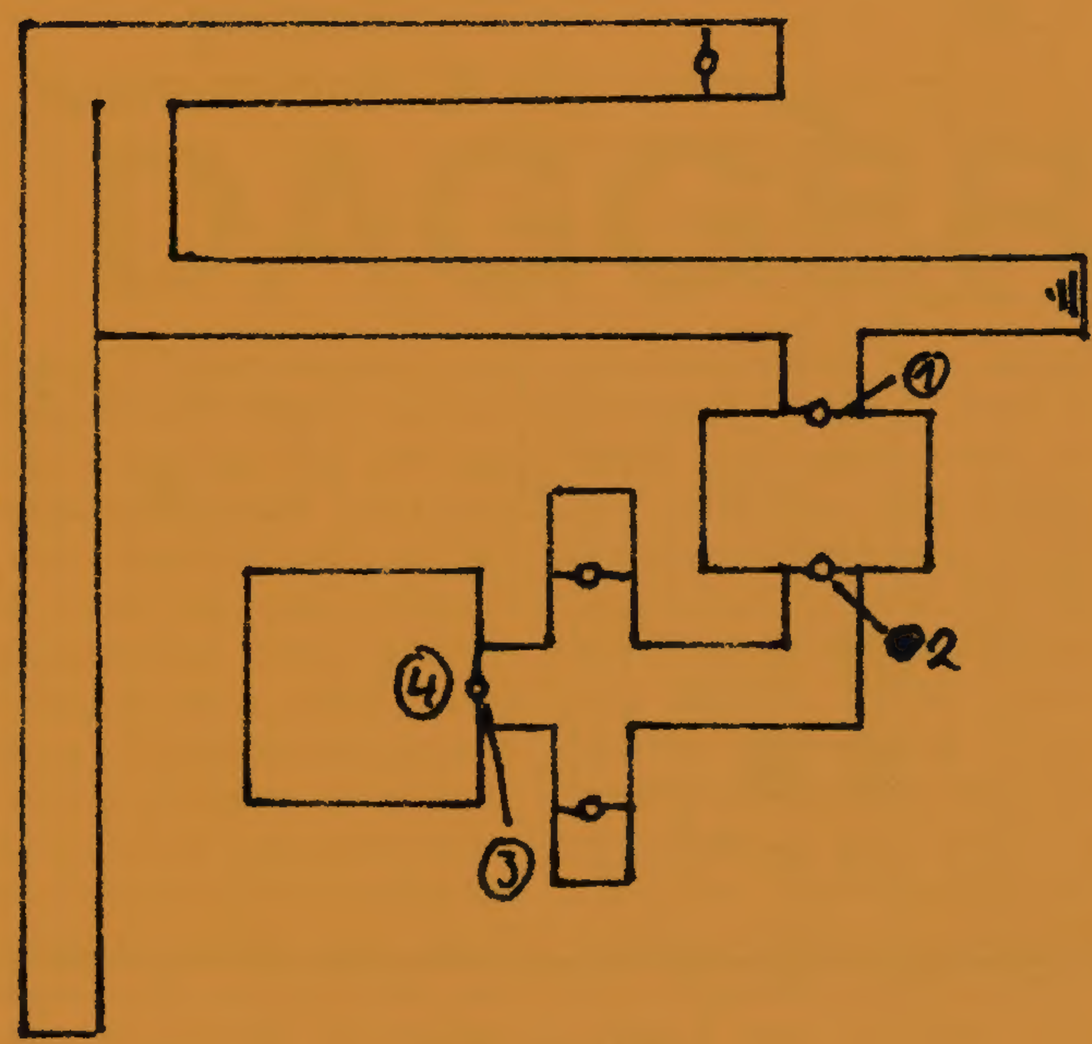
wie Wald 3, aber ohne Eulen & Lords

Wald 5 Assassins



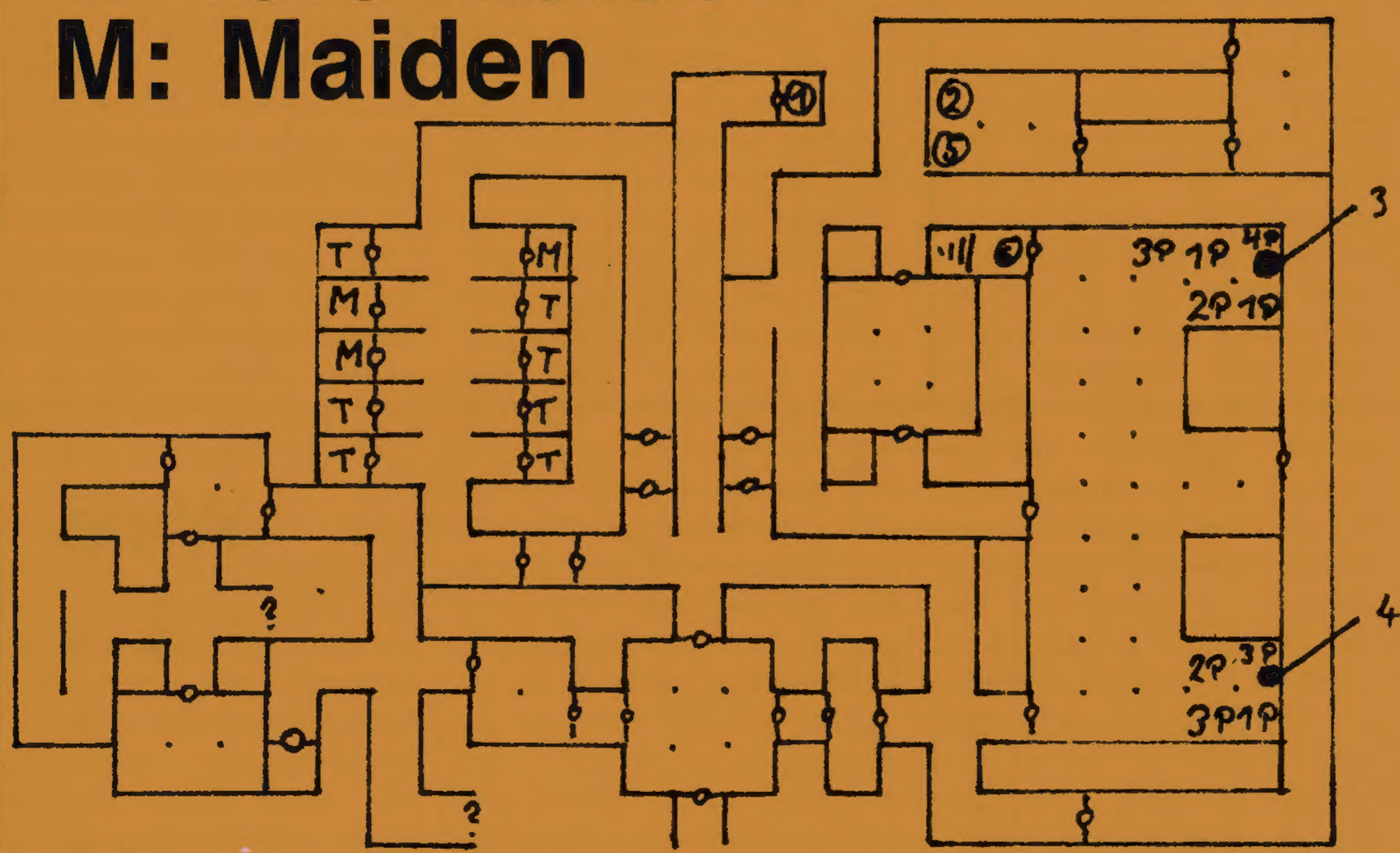
1: Teleport
2: Ausgang

Der Tempel Katakomben



1 grüne Tür
2 grüne Tür
3 weiße Tür
4 Dämon

T: Tote Maiden M: Maiden



1 Kiste: 3xFood
1xCoins
1xHealing
2 Kiste: Leer
3 Kiste: 2xCoins
1xHealing
1xFood
Priester: Necklaice
1xCoins
4 Kiste: 2xCoins
1xFood
1xHealing
Priester: Green key
5 Snake god
6 Eingang zu den Katakomben

X-OUT
RAINBOW ARTS VERLOST:
1. Preis: Ein Song Discman
2. Preis: Ein Sony Walkman
3. - 7. Preis: X-OUT-T-Shirts
8. - 20. Preis: X-OUT-Spiel (C-64 oder Amiga)
Schickt einfach eine Postkarte mit dem Kennwort "X-OUT" an: Tronic Verlagsgesellschaft mbH, Postfach 870, 3440 Eschwege
Einsendeschluß: 09.03.1990
Rainbow Arts

Curse of the Azure Bonds - Lösungshilfen

Allgemeine Tips

- Mehrere Saving-Disks nutzen.
- Häufig abspeichern.
- In Kämpfen immer zuerst die Spellcaster vernichten!
- Bei jeder sich bietenden Möglichkeit zuerst versuchen, mit den Monstern zu reden (PARLAY). Sofort angreifen ist nicht klug, da es viele Monster gibt, die sich abwimmeln lassen (z.B. durch Zahlung von Zoll), oder solche, die sich wider Erwarten als freundlich erweisen.
- Bei Schätzen lohnt sich immer ein "Detect Magic", da die Monster sehr oft magische Gegenstände mit sich tragen. Vorsicht: Die "Drow"-Waffen und -Rüstungen der Dark Elfs lösen sich bei Tageslicht auf. Also nie andere Waffen für "Drow"-Gegenstände wegwerfen (DROP). Ansonsten sind "Drow"-Gegenstände sehr gut.
- Bei Schätzen sollte auf Münzen kleiner als Platin verzichtet werden, da sie nur unnötiger Ballast sind und normalerweise genügend Platinmünzen gefunden werden. Ansonsten lohnt es sich, magische Gegenstände, die nicht gebraucht werden, mitzunehmen und zu verkaufen (SHOPS).
- Eine Möglichkeit herauszufinden, was die gefundenen (magischen) Gegenstände darstellen, ist, sich den Charakterbogen (VIEW) anzusehen (DAMAGE/AC), dann im ITEM-Screen den neuen Gegenstand anzuziehen und die Veränderung (DAMAGE/AC) im Charakterbogen zu überprüfen. Es empfiehlt sich aber trotzdem, den Gegenstand in einem SHOP identifizieren zu lassen. Verfluchte (CURSED) Gegenstände können nach einem "REMOVE CURSE" von dem entsprechenden Charakter abgezogen werden.
- Scrolls sollten möglichst dazu verwendet werden, die Sprüche in das magische Buch eines Magiers zu übertragen (SCRIBE), anstatt sie durch USE zu verbrauchen (einmalig). Falls der Magier das entsprechende Level noch nicht erreicht hat, die Scrolls ruhig aufheben, bis er das Level erreicht hat.
- Es hat sich als sehr hilfreich erwiesen, sich vor einem Kampf die Beschreibungen der Monster durchzulesen, um Stärken und Schwächen herauszufinden.
- Es ist ratsam, den Spruch "HOLD PERSON" recht oft zu lernen, um damit die häufig auftretenden Clerics/Mages zu lähmen. Dann kann z.B. ein Magier, der im Hintergrund bleibt, die gelähmten Gegner mit Darts töten. Nach "HOLD PERSON" braucht der paralysierte Gegner nur noch einmal getroffen zu werden (egal mit welcher Waffe), um zu sterben. Wird der paralysierte Gegner jedoch durch einen Angriffsspruch (MAGIC MISS., FIREBALL etc.) getroffen, verliert er nur die HP, die durch den Spruch verursacht werden, und nicht sofort sein Leben.
- Der RING OF WIZARDRY ist ein sehr nützliches Item, da der Magier, der den Ring trägt, die doppelte Anzahl an Sprüchen der ersten drei Spruchstufen lernen kann.
- Bei Curse lohnt es sich, hauptsächlich Menschen als Rasse zu wählen, da alle anderen Rassen in allen Berufen (außer dem des Diebes) beschränkt sind.
- Gute Zusammenstellung einer Gruppe: Human/Paladin, Human/Ranger, Elf/Fighter/Magic User, Elf/Magic User/Thief, Human/Cleric, Human/Magic User.
- Es ist auch günstig, einen Menschen/Dieb bis ca. 9./10.Level zu spielen und ihn danach mit "HUMAN CHANGE CLASS" zu einem Magier zu machen oder z.B. einen Elfen (da Magier bis Level 11) als Multiple Class Character (Dieb/Magier) zu wählen, da ein Dieb von hinten mehrfachen Schaden anrichtet und der Magier den Charakter mit "DIMENSION DOOR" hinter starke Gegner teleportieren kann, damit die obengenannte Diebesfähigkeit Anwendung findet.
- Wenn ein gegnerischer Spelcaster einen Spruch höherer Stufe spricht und dieser nicht sofort ausgeführt wird, ist es ratsam, zu versuchen, den Caster zwischen Sprechen und der Ausführung zu treffen, da dieser dann in seiner Konzentration gestört wird und den Spruch nicht vollenden kann.
- Daher sollte auch versucht werden, daß ein eigener Spellcaster nicht unmittelbar neben einem Gegner steht, der ihn durch einen Schlag in der Konzentration stören könnte.
- Die Funktion "Search Area"/"Patrol Forest" ist für die Lösung des Spiels nicht notwendig, kann aber gut dazu benutzt werden, die Charaktere hochzuspielen.
- In Zhentil Keep und wenn man bei Dagger Falls "Search Area" wählt, findet man Magic Shops, in denen magische Gegenstände gekauft werden können. Die Scrolls mit Magier-Sprüchen sind ganz brauchbar. "Javelin of Piercing" ist ein Speer, der die gleiche Funktion hat wie der Cleriker-Spruch "Slay Living". Die "Darts of Hornets Nest" sind für Magier von Nutzen und wirken so, als ob der Magier sechs Darts gleichzeitig wirft, machen also recht viel Schaden!

Nützliche Sprüche:

Cleriker:
(Lvl.1) Cure light wounds, Detect Magic (s.o.)
(2) Hold Person (s.o.)
(3) Dispel Magic (heilt im Kampf einen durch "Hold Person" paralysierten Charakter), Remove Curse (s.o.)
(4) Cure serious wounds, Neutralize poison
(5) Raise dead, Slay living, Flame strike

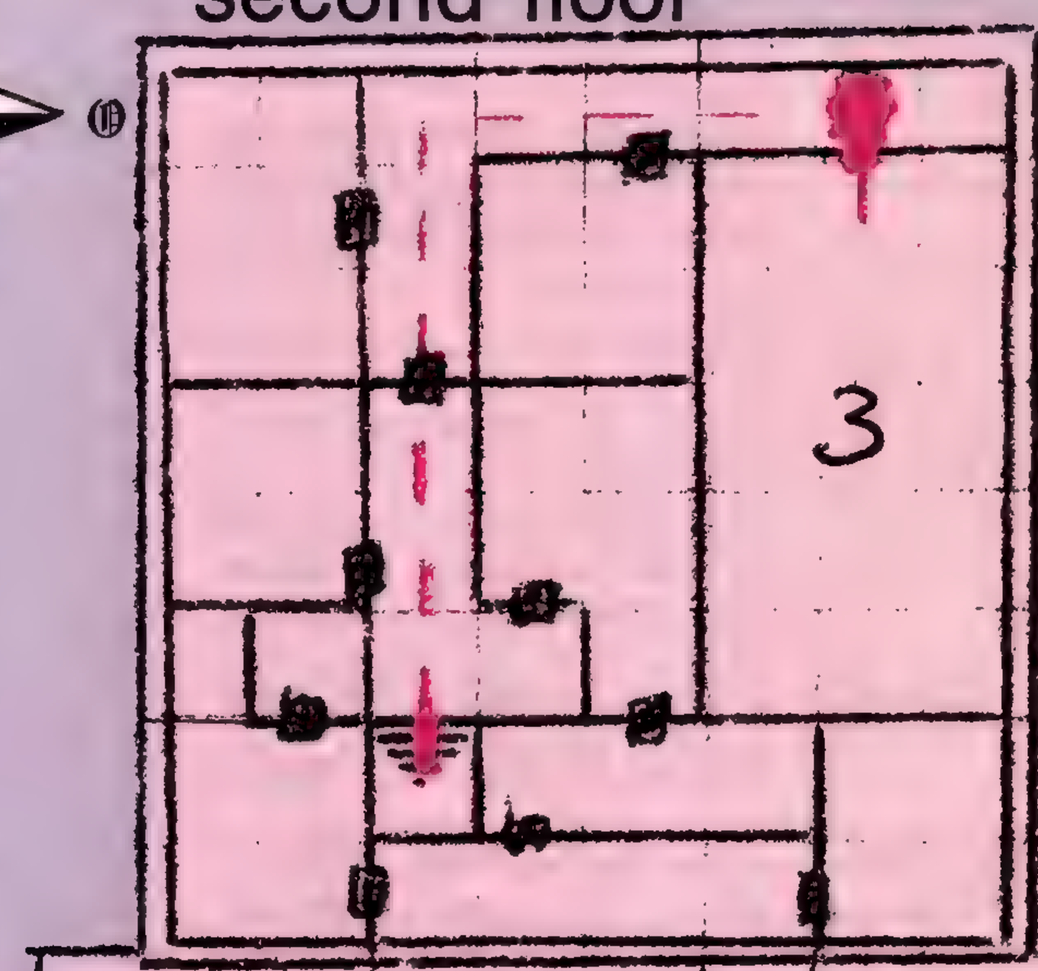
Magier:
(1) Detect Magic (s.o.), Magic Missile, Read Magic (damit werden Scrolls lesbar gemacht)
(2) Stinking Cloud (hat teilweise lähmende Wirkung, und teilweise wird dem getroffenen Gegner übel (nauseous). Wenn der Gegner ein Spellcaster ist, kann er sich aufgrund seiner Übelkeit auf keinen Spruch

RUINED TEMPLE / MYTH DRANNOR

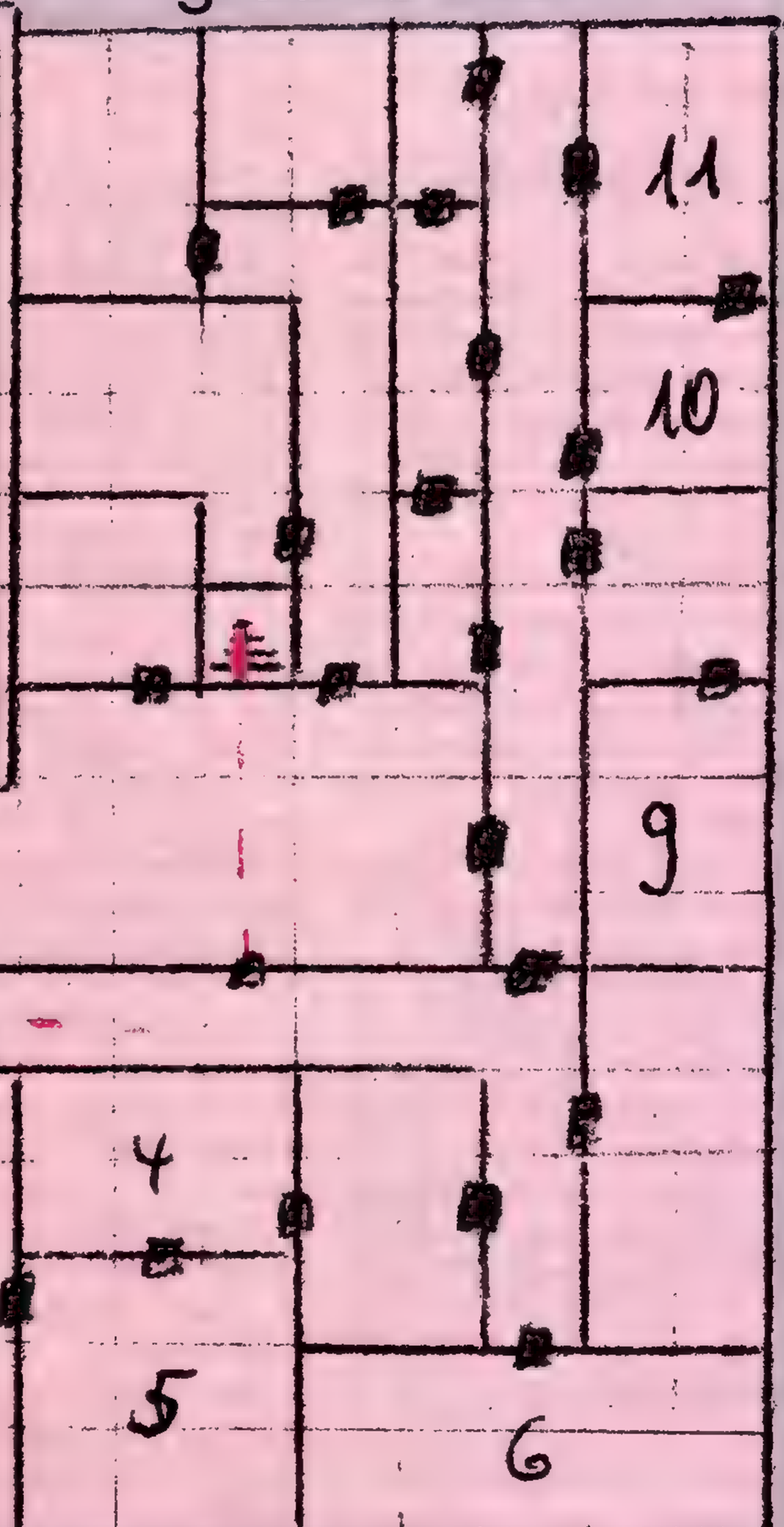
LEGENDE

- Tür
- Treppe abwärts
- Treppe aufwärts
- * Abspeichern / Sprüche casten
- 1 Altar von Tyranthraxus
- 2 Tür, die sich nicht öffnen läßt
- 3 Endkampf gegen Tyranthraxus
- 4 Office - Schätze
- 5 Priests - Kampf
- 6 Kitchen
- 7 Gargoyles - Kampf
- 8 Hellhounds - Kampf
- 9 High Priest - Kampf
- 10 Storeroom
- 11 Bookshelfs - Schätze
- ---- Günstigster Weg; die restlichen Räume sind nicht notwendig, halten nur auf und kosten Hit - Points und Sprüche

second floor



ground floor



2

konzentrieren), Mirror Image
(3) Dispel Magic (s. Cleriker), Fireball, Haste, Hold Person (s. o.), Lightning bold
(4) Dimension door (s. o.), Fire Shield (Cold), Minor Globe of Invulnerability, Ice Storm
(5) Cloud kill, Cone of cold, Hold Monster

Die Karten im Journal

Journal 4: Kanalsystem von Tilverton ab Ende Gilde.
Journal 20: Weg aus der Grube von Moander.
Journal 52: Yulash, in der Kaserne Sprüche lernen, dann zur Grube.
Journal 59: Zhentil Keep. Der Weg von Dexams Schrein nach draußen (Tür). Dexam greift kurz vor der Ecke zwischen den "Minotauren" und "Grunzen & Schreie" (links unten) an.

Die fünf Bonds:

1. Dolch mit Flammen (Fire Knives): Tilverton
2. Halbmond (ähnelt dem eines Weisen in Shadowdale -Elminster): Hap - Turm. Das Zeichen ähnelt nur dem von Elminster, ist aber von einem Magier namens Dracandros.
3. Z im Dreieck (Zhentrim): Zhentil Keep
4. Mund auf Hand (Moander): Grube von Moander in Yulash
5. Flamme (Zeichen von Tyranthraxus): Myth Drannor.

Die Bonds sollten auch in dieser Reihenfolge entfernt werden.
Die drei magischen Gegenstände, die gegen Tyranthraxus benötigt werden, sind:
- der Helm of Dragons, zu finden bei Drancandros,
- das Amulett von Lethander, zu finden bei Dexam (Zhentil Keep),
- Gaunlet von Moander, zu finden auf dem Altar von Moander in seiner Grube in Yulash.

Spezielle Tips

Gegen Dracandros: (Hap, Tower)
- das Zeichen (Journal 44) akzeptieren, es hält einige Wachen von der Gruppe ab.

- Dracandros befindet sich oben im Turm;
- nachdem er die Gruppe auf Verlangen der Drachen von seinem Bond befreit hat, auf keinen Fall die Drachen angreifen;
- oben im Turm abspeichern, da sich am Ende der Treppe ein Dark Elf Lord befindet, der schwer kleinzukriegen ist und die Gruppe eventuell stirbt. Dann neu laden.
- Danach Dracandros folgen.
- Dark Elf Lords sind nahezu immun gegen Magie!

Gegen die Zhentrim: (Zhentil Keep)
- Richtung Westen, dann Richtung Norden;
- der Halblingin folgen;
- vom Schrein aus die Tür an der Nordwand wählen und in Richtung Tür gehen (siehe Journal 59);
- vor dem Kampf gegen Dexam (s. o. bei der Erklärung zu den Karten im Journal) abspeichern (Saving Disk 1).
- Dexam ist ein Beholder (immun gegen Magie);
- im Kampf gegen Dexam zuerst die Medusa mit "HOLD PERSON" außer Gefecht setzen.
- Nach dem Kampf gegen Dexam abspeichern (Saving Disk 2).

Wie "heile" ich einen Charakter, der "GONE" als Status (links unten auf dem Charakterbogen) hat?
- Nachdem der Spielstand nach dem Kampf gegen Dexam abgespeichert wurde, das Spiel neu laden.
- "LOAD SAVED GAME" von Saving Disk 1
- "REMOVE CHARACTER FROM PARTY": alle Charaktere
- "LOAD SAVED GAME" von Saving Disk 2
- den "GONE"-Charakter "removen",
- den "GONE"-Charakter von Saving Disk 1 wieder "adden" (ADD CHARACTER TO PARTY)
- Dem Charakter fehlen jetzt zwar die Exp.-Points aus dem Kampf gegen Dexam, aber man erspart sich das mühsame Hochspielen eines neuen Charakters.

Gegen Moander: (Yulash, Grube von Moander)
- der Karte 52 (Journal 52) nach zur Grube.
- Am Anfang der Grube (erste Tür rechts) wird von Gerüchen berichtet; diesen folgen.
- Am Ursprung des Geruchs findet die Gruppe Alias, eine Kämpferin und einen Saurianer (Dragonbait).
- Mit ihnen reden (nice), daraus folgt Journal 3, und sie dann mitnehmen;
- dann zur Treppe (SO) und zum Altarraum;
- nach dem Kampf gegen Moanders Priesterin den Altar untersuchen!
- Wieder zur Treppe,
- der Karte 20 in die Wildnis folgen.

Nun zum Standing Stone, campieren, um die Sprüche zu vervollständigen. Daraufhin Tyranthraxus nach Myth Drannor folgen.

Gegen Tyranthraxus: (Myth Drannor)
- Wenn die Gruppe auf eine Gruppe Tri-Kreen stößt, diese herankommen lassen, "parlay" wählen und als Master Tyranthraxus angeben (dadurch wird ein Kampf vermieden).

- Journal 25 ist eine Lüge!
- Bei der Königin (Queen) der Ghosts erhält man folgende Gegenstände: Scroll of Protection Paralysation (einem Nicht-Magier geben, da ein Magier durch den Spruch 'Minor globe of inv.' den gleichen Effekt erzielt), Ring of Protection + 2, Ring of Invisibility, Light crossbow + 5, 12 blessed Quarrels (sehr wirksam gegen Rakshasa), Staff Sling + 2.
- Richtung NO halten,
- auf die Allee nach O gehen.
- Wenn die Gruppe einer Gruppe Rakshasa begegnet, diese herankommen lassen, "parlay" wählen (nice) und das verlangte Wegegeld bezahlen (dadurch wird ein Kampf vermieden).
- Dem Rakshasa Tirsheya ruhig helfen,
- auch später gegen Beyrha zu Tirsheya halten (bringt Schätze, und manchmal schließt sich Tirsheya der Gruppe an. Er ist ein guter NPC -Cleric/Fighter/Magic User - jeweils Level 7. Er ist mit normalen Waffen nicht zu verletzen, und man sollte ihm eine magische Waffe und ein Schild geben).
- Richtung N,
- wenn die Meldung 'Tempel' kommt, nicht hineingehen, sondern campieren und abspeichern.
- Wenn es möglich ist, Sprüche lernen!

Nicht an allen möglichen Wegen zum Tempel kann die Gruppe rasten - daher eine Stelle suchen, an der dies möglich ist, um Sprüche zu lernen.
- Für Magier: Magic Missile, Haste, Stinking Cloud, Fireball, Ice Storm, Hold Person, Minor Globe of Invulnerability, Cone of Gold;
- für Cleriker: Cure light wounds, Hold Person, Dispel Magic, Cure serious wounds, Slay living.
- Im Tempel möglichst sparsam mit Sprüchen sein, sie werden im letzten Kampf gegen Tyranthraxus dringend benötigt.
- Im Tempel können durch Tyranthraxus' Bond keine Sprüche gelernt werden!
- Vom Altar aus in den 1.Stock gehen und dann nach NO (siehe Karte).
- Bei * (s. Karte) abspeichern und folgende Sprüche casten: Haste, Minor Globe of Invulnerability. Außerdem das Scroll der Queen (Scroll of Prot. Paral.) usen. (VIEW, ITEMS, READY, Scroll, EXIT, USE, Scroll)
- durch die Tür unter * gehen.
- Nun steht die Gruppe Tyranthraxus gegenüber!
- Mit Hold Person und Stinking Cloud die Caster außer Gefecht setzen; mit Fireball, Ice Storm, Cone of Gold das Gefechtsfeld etwas "auflockern".
- Am besten einen Ranger gegen Tyranthraxus kämpfen lassen, da Ranger Zuschläge gegen übergroße Gegner bekommen und Tyranthraxus als Storm Giant auftritt.

KULT

Eine kleine Anmerkung vorweg: Zwar gab es in der ASM schon einmal eine Lösung zu KULT, doch die hier vorliegende ist wesentlich genauer, detailreicher und ohne jeden Fehler (hoffentlich). Auf daß die KULT-Fans zufrieden sein mögen!

Das Ziel des Spieles ist es, Deine Freundin Sai Fai aus dem Bann der Protozorq zu befreien und zusammen mit ihr diese Welt zu verlassen. Doch bevor Du aus dem Bereich des Komplexes herauskannst, mußt Du zunächst fünf Prüfungen bestehen. Zu jeder dieser Prüfungen brauchst Du einen bestimmten Gegenstand (bis auf eine). Den ersten Gegenstand gibt Dir der Meister der Prüfungen bei Spielbeginn, die weiteren muß man sich selbst besorgen - entweder durch Gegenstand-Tausch mit anderen Aspiranten oder beim "Changer".
Immer dann, wenn eine Prüfung bestanden ist, bekommt man einen Schädel. Diesen bringt man zum Changer; das ist ein seltsamer Kasten, der im Orbit des Meisters an der Wand zum Auge des Meisters hängt. Unter ihm steht die Changerwache - dieser gibt man den Schädel. Dann darf im nächsten Zug (und es **muß** der nächste sein) beim Changer ein Gegenstand getauscht werden. Dann gibt der Changer den Schädel in den mittleren der drei Becher, die vor ihm stehen und vertauscht diese. Du mußt nun den richtigen Becher erraten, unter dem der Gegenstand liegt, was allerdings auf puren Zufall hinausläuft, denn man kann absolut nicht erkennen, wie der Changer die Becher umstellt. Hier hilft nur vorheriges Abspeichern und - falls es nicht klappte - das Neuladen des Spielstandes.

Nun zu den Prüfungen im einzelnen:

1. **"De Profundis"**
Benötigt wird das Seil. Zunächst inspiziert man die Plattform. Dann wartet man, bis der Haken aus der Decke kommt. An diesen wirft man das Seil wie ein Lasso. Nun wird gewartet, bis das Granitmonster auftaucht und springt auf dasselbe. Bevor man das Monster zum Ausgang zieht, nimmt man noch das Seil aus "Dinge im Raum" wieder mit. Vor dem Ausgang liegt der Schädel, der automatisch mitgenommen wird.

2. **"In Gegenwart des Skorpions"**
Benötigt wird die Steinfliege. Nachdem man die Statue angebetet hat, geht man durch die Spinnweben-Tür. Dort kriecht man durch die Spinnweben am Boden. Dann schenkt man der Herrin die Fliege, umarmt sie und lehnt ihr anschließendes Liebesangebot ab. Nun gibt man der blauen Spinne die Fliege und verläßt den Raum. Die rote Spinne wird in den offenen Mund gesteckt, und die Falltür passiert. Hier gibt's den Schädel, die Prüfung ist bestanden. Hinweis: Bei dieser Prüfung ist es nicht möglich, den Gegenstand zurückzubekommen. Nach ihr muß also auf einen eintauschwilligen Aspiranten gewartet werden. Im übrigen ist es möglich, dem Aspiranten den Gegenstand auch mittels "Telekinese" zu entreißen, denn dann braucht man nicht zu tauschen.

3. **"Die Wand"**
Benötigt wird der Dolch. Hier ist es wichtig, daß die Wände halb geschlossen sind, wenn man eintritt. Sollten sie das nicht sein, tritt man in die zweite Zone, verläßt den Raum und betritt ihn sofort wieder. Nun geht man solange zwischen den Zonen hin und her, bis die Türen ganz geschlossen sind und man in der zweiten Zone steht. Gehe nun durch die linke Seitentür. Hier stellst Du Dich auf die Stufe und steckst den Dolch in den Schlitz. Nimm nach der Türdrehung den Dolch aus den "Dingen im Raum" und gehe durch die linke Passage. Dort legst Du die Hand auf das Loch im Boden -der Schlüssel ist gefunden. Gehe nun zurück durch die hintere Passage; die Prüfung ist gelöst.

4. **"Der Gehängte"**
Benötigt wird hier die Laterne oder gar nichts, denn Du kannst in dem dunklen Raum auch mittels "Solar" Licht machen. Gehe zunächst mittels "Fliege" auf die Plattform. Betätige nun den Hebel - der "Arme" stirbt, aber das ist richtig. Etwa in der Mitte der Plattform entdeckt man eine Öffnung; dort liegt der Schädel. Steige nun von der Plattform herunter - die Prüfung ist gelöst.

5. **"Die Zwillinge"**
Benötigt wird der Becher. Zunächst öffnet man beide Schlangen. Dann geht man zur "Quelle" und inspiziert den Schlangenkopf. Drücke auf das Auge und fülle den Becher. Gehe nun zu den Schlangen und leere den Becher in die linke Schlange.
Nun nimmt man den Würfel aus den "Dingen im Raum" und steckt ihn in die rechte Schlange. Nun gehst Du in den Raum "Wer wird errettet" und hebst die beiden Hände ganz rechts und links außen. Drücke auf den Schlangenkopf und merke Dir die Gravur auf der nun erscheinenden Platte. Gehe in den Quellenraum und inspiziere die Plattform-Würfel. Wenn Du den Würfel, der die entsprechende Gravur aufweist, gefunden hast, hebst Du diesen. In ihm wird der Schädel gefunden. Verlassen kann man den Raum nur noch in den "Ring", die beiden anderen Türen sind dann zu.

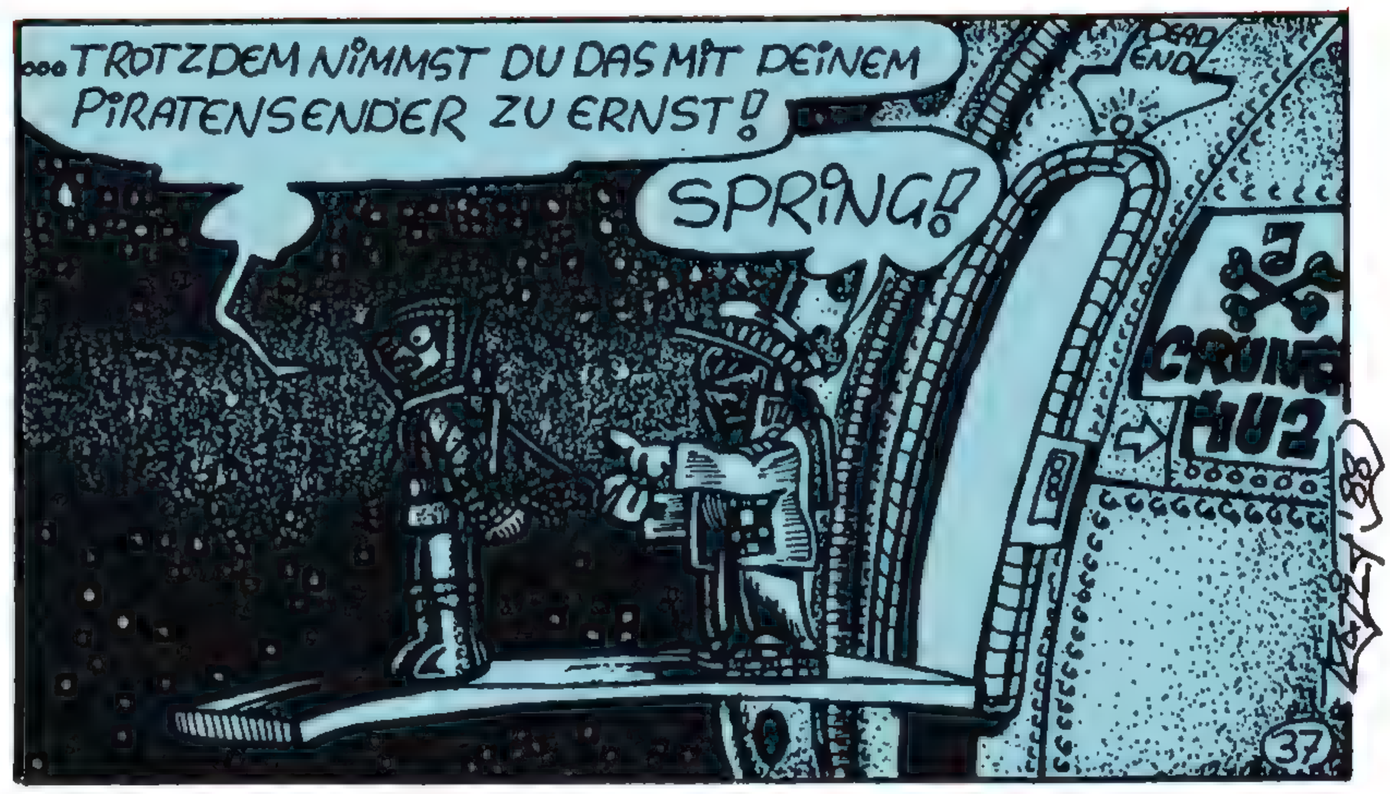
Wenn Du den fünften Schädel bei der Changerwache abgegeben hast, erscheint der Meister der Prüfungen mit zwei Protozorqs. Der Meister gibt Dir ein "Ey", welches **sehr** wichtig ist! Vergiß den Vortrag, den der Meister über Dein weiteres Schicksal hält, denn das Schicksal, das Dir zugedacht ist, wirst Du sowieso nicht erleiden (die Protozorqs wollen Dich in Wirklichkeit opfern!). Passiere nun im Ring die Protozorq-Wache vor der Passage der Treuen, indem Du das Ey vorzeigst, und gehe in den Vorhof. Hier gehst Du aber nicht, wie Dir aufgetragen wird, in den Traumraum (denn dort würdest Du einschlafen und geopfert werden), sondern betäube die Protozorq-Wache vor

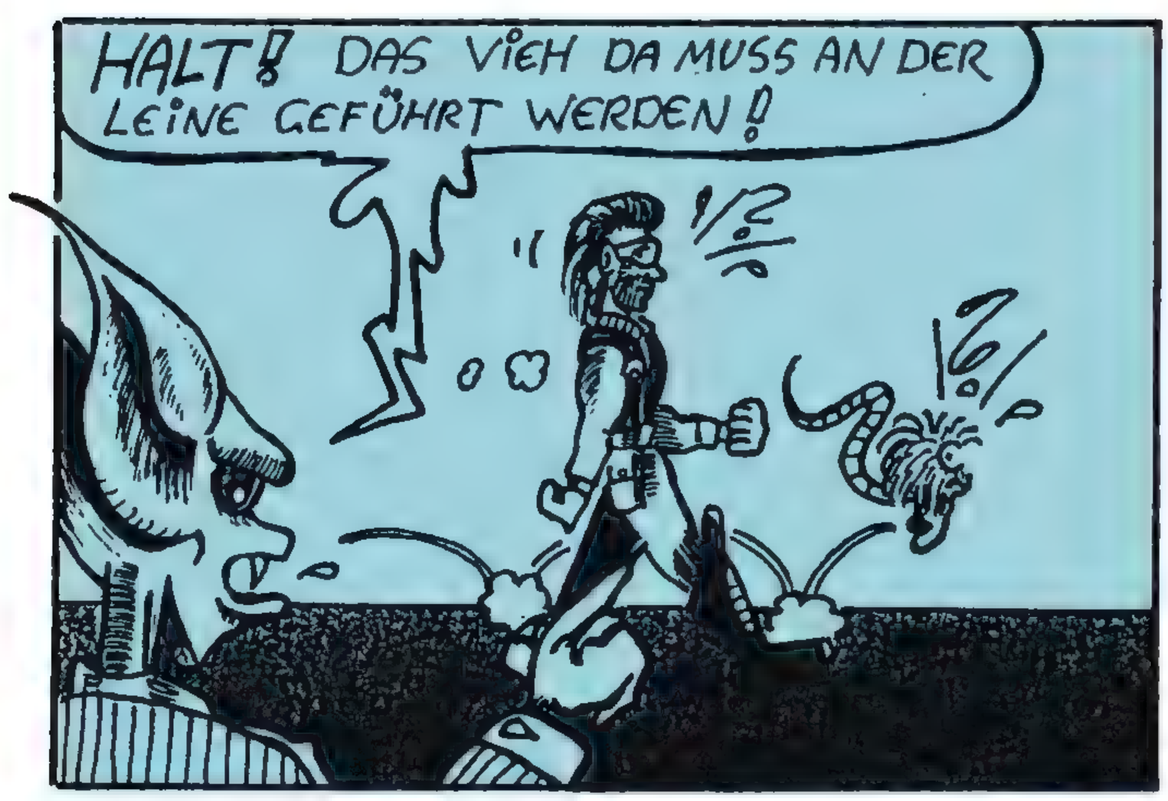
dem oberen Ausgang mit "Hirnwischer" und gehe durch die Tür. Nun mußt Du Dich beeilen, denn wenn Du zu lange zögerst, holen die Protozorqs Dich ein. Gehe nach links durch die Passage und dann geradeaus. Untersuche die Kröte und drücke auf das Auge. Die Wand dreht sich. Mache mit "Solar" Licht und bewege den Hebel durch Telekinese. gehe aber **auf keinen Fall** in den Raum oder zu der Leiche, denn sonst fällt Dir die Decke auf den Kopf!. Gehe nun an dem Gitter auf der linken Seite vorbei und in der Galerie immer weiter geradeaus (die anderen Gänge sind unwichtig, ja sogar schädlich!). Du kommst schließlich in einer großen Höhle an, in der sich der Tuner Ash und seine Tochter Normajeen aufhalten. Akzeptiere Normajeens Forderung und erzähle danach die Wahrheit. Es folgt nun ein schöner Vortrag. Führe danach einen Zonenscanner aus. Du entdeckst eine Phiole aus "Dinge im Raum" und gibst die Bohne der Mumie. Mache mit der Mumie aber nichts weiter, sonst zerfällt sie. Gehe durch den linken Gang geradeaus bis zu einer Klappe. Gehe hindurch, und Du bist im Refektorium. Hier nimmst Du das Hackebeilchen aus den "Dingen im Raum" und gehst durch den unteren Ausgang zur "Schwelle der Wahrheit". Besiege die Protozorq-Priesterin und stecke das Ei in den geöffneten Mund der Statue links. Das Gitter hebt sich. Untersuche das Pult, denn so gelangt man in den Raum hinter dem Gitter. Auf dem linken Schrank steht ganz oben eine kleine Statue. Diese holt man per Telekinese herunter und verläßt den Raum wieder. Trete durch die rechte Tür zum Raum "In Gottes Gegenwart" und nochmals durch die rechte zur "Befriedigung der Mächte". Besiege die Protozorq-Priesterin. Der Hohenpriesterin Saura verpaßt man einen "Hirnwischer" und gibt ihr dann die Phiole zu trinken. Und siehe da - Saura ist in Wirklichkeit Deine Freundin Sai Fai. Nun kannst Du auch noch selbst aus der Phiole trinken, denn das regeneriert Deine PSI-Energie.

Gehe nun zweimal nach links in "Sauras Ruhe". Stelle die Statue aus der "Schwelle der Wahrheit" in das Fach neben die andere. Es öffnet sich ein Tunnel. In diesen steckt man den Affen (den Affen anklikken!). Nun gehst du nach oben zur "Gegenwart Gottes" und wendest den Zonenscanner an. Die Sternenwand hebt sich. Trete hindurch und warte einen Zug. Besiege den Gott Zorq mit "extremer Gewalt" und wende den Hirnwischer auf Harrks an. Nun schließt Du die Klappe mittels Telekinese und wartest einen Zug. Nachdem Du Harrks nun noch das Hackebeilchen in den Rücken gejagt hast, ist das Spiel gelöst!

Von der nun folgenden Schlußsequenz sollte man übrigens nicht allzuviel erwarten. Die Programmierer hätten sich mit ihr wirklich ein bißchen mehr Mühe geben können, denn ein so gutes Spiel wie KULT hat -meiner Meinung nach - einen besseren Abschluß verdient.

Frank Zavelberg





Ivanhoe

Betritt' eine mittelalterliche Ära in einer geheimnisvollen Welt, in der Ivanhoe, unser ritterlicher Held, eine gefährliche Aufgabe verfolgt, eine Aufgabe, der sich die meisten Sterblichen entziehen würden ... ein Abenteuer, das die meisten Menschen fürchten würden. Streif' Dir Deine Rüstung über, nimm' Dein Schwert und bereite Dich auf den Kampf gegen dämonische Zauberer, blutrünstige Piraten und furchterregende Drachen und eine große Anzahl schrecklicher "Wesen" in diesem Land der Legenden vor.

Eine ausgezeichnete Animation, geschaffen von dem Zeichner, aus dessen Feder der Film "Asterix" stammt, und wunderschön ausgeführte Grafiken ergeben einen visuellen Eindruck, wie er nie zuvor in den Unterhaltungsmedien zu sehen war. Ivanhoe - kämpfe um Dein Leben ... und um die Legende!

BONACO SERVICELINE: Haben Sie Fragen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Mo. - Fr. von 15.00 - 18.00. Ein Anruf genügt! Tel. 0 69 / 77 80 25

ATARI ST
AMIGA

KOPFNUSS

MIGHT & MAGIC

Hier ist sie also, die lang versprochene Fortsetzung der Lösung zu Might & Magic! Die lange Wartezeit läßt sich durch die unglaubliche Komplexität dieses Rollenspiels erklären (bla...). Doch nun ist es gelöst, und alle Aufgaben sind erfüllt. Ich möchte genau dort beginnen, wo die letzte Kopfnuß ihr Ende fand, nämlich in der Stadt Erliquin beim Zauberer Agar. Von diesem erhält man den Auftrag, die zuvor erhaltene Vellum Scroll in der Stadt Dusk abzugeben, und zwar einem Mann namens Telgoran. Ich empfehle dringendst - und gehe ab dieser Stelle auch davon aus - daß sich die Party mindestens im fünften, besser noch in einem Level darüber befindet. Vor allem der Magier wegen, die eben erst in den höheren Levels über wichtige Zauberformeln verfügen. Doch nun zur Erfüllung der Aufträge:

| ...bedeutet massives Hindernis. Mit dem Zauberspruch "Etheralize", manchmal auch mit "Teleport", kann man es durchschreiten.

...bedeutet Durchgang. Dabei kann es sich um alles Mögliche handeln: eine Tür, ein Loch in der Wand, sichtbar oder unsichtbar etc.

...kennzeichnet einen Durchgang in der angegebenen Pfeilrichtung. Ein Zurück gibt es nicht.

...bedeutet Anti-Magiezone. Alle Zauberformeln, die hier gesprochen werden, haben keine Wirkung.

...bedeutet Hitpointverlust. Manchmal kann man diesen mit Protective-Spells vermindern oder ganz "abschalten".

...kennzeichnet den Beginn der Wüste. Sie kann nur mit Hilfe der "Desert Map" (Erklärung dazu folgt später) durchquert werden.

...bedeutet Wasser. Solche Felder können nur mit dem Zauberspruch "Walk on Water" betreten werden.

...bedeutet Barriere. Im Gegensatz zu den anderen massiven Hindernissen bleibt eine Barriere solange unsichtbar, bis die Party dagegen läuft.

...bedeutet unsichtbare Barriere. Es erscheint keine Meldung, wenn die Party dagegen läuft, jedoch kommt sie keinen Schritt weiter. Viele von ihnen lassen sich mit "Jump" überspringen.

E ...bedeutet "Encounter" (=Gefecht). Sobald ein solches Feld betreten wird, muß mit einem Angriff gerechnet werden.

S ...bedeutet "Snare" (=Falle). Diese befinden sich fast ausschließlich hinter Türen. Natürlich haben sie immer negative Auswirkungen auf die Party (Blendung, Vergiftung etc.)

1, 2, 3... ...Zahlen zwischen 1 und 20 weisen auf Nachrichten oder Besonderheiten hin, die im Kartenanhang näher beschrieben sind.

The Scale of Judgement

Teleportfeld	Führt zu Schloß	Beim Gefangenen
5/13	White Wolf	2
4/13	Blackridge N	1
3/13	Blackridge S	3
2/13	Dragadune	1
1/13	Alamar	3
0/13	Doom	1

Die Spalte "Beim Gefangenen" gibt an, wie man den Häftling behandeln soll.

1 steht für "Set the prisoner free" (Gefangenen freilassen)

2 steht für "Torment the prisoner" (Gefangenen foltern)

3 steht für "Leave without disturbing" (weggehen)

Might & Magic

Cave Sector D/3

16	3	2	13
5	10	11	8
9	6	7	12
4	15	14	1

Die umkreisten Zahlen müssen noch eingegeben werden. Die Zeilensumme beträgt immer 34.

THE VELLUM SCROLL

Nachdem man Erliquin hinter sich gelassen hat, teleportiert der Sorcerer die Party (mit "Fly") in den Sektor E/1. Die Party befindet sich nach dem Teleport direkt am Eingang von Dusk. In der Stadt geht man zum Punkt 8, gibt bei Telgoran die Vellum Scroll ab und erhält einen Tip über irgendwelche Brüder in den Städten Portsmith und Algary. Hier zunächst der Anhang zu Dusk City:

DUSK CITY

1 A passage leads outside, take it (Y/N)?
2 Stairs going down, take them (Y/N)?
3 "Fewlerds Feed"
4 "Mystical Metal Works"
5 "Temple Geist"
6 "Casper's Fine Spirits"
7 "Clearman's Training"
8 An Elf dressed in robes approaches: "Friends, I am Telgoran. This scroll you have brought me will be very helpful (+2500 Exp). Here's 1500 gold for your services. I'll tell you a secret, if treasure is what you want..." "The brothers you must find...Portsmith and Algary are combined."
9 "The Inn of Dusk"
10 "Forbidden Crypt"
11 "Eternal Rest Chamber"
12 Search...you found Undead Amulet (Wirkung wie der Zauberspruch "Turn Undead")

Die Party folgt dem Hinweis Telgorans und besucht als nächstes den Kartensektor D/4 (wieder mit "Fly"), wo sich die Stadt Algary befindet. Wieder betritt die Party ohne Umwege die Stadt. Dort schaut man beim Punkt 9 vorbei und erhält den ersten Hinweis auf eine bestimmte Stelle irgendwo im Lande Varn.

ALGARY CITY

1 Passage outside, exit (Y/N)?
2 "Ye Old Docks"
3 "Arcon's Slop"
4 "Swampside Supplies"
5 "Jolly Jester Tavern"
6 "Temple Half-Dead"
7 "Dragons Claw Training"
8 "The Inn of Algary"
9 "I am Zom, astral brother of Zam...my clue is 1-15."
10 Morango the mystic asks: "Who shall I measure (1-6)?" (Hier werden die Abwehrkräfte der Charaktere prozentual gewertet)
11 Note: Zom 1,1
12 Swaze pit, jump in (Y/N)? (Encounter!)
13 A magic portal, enter (Y/N) (Teleport zum Dungeon Portsmith)

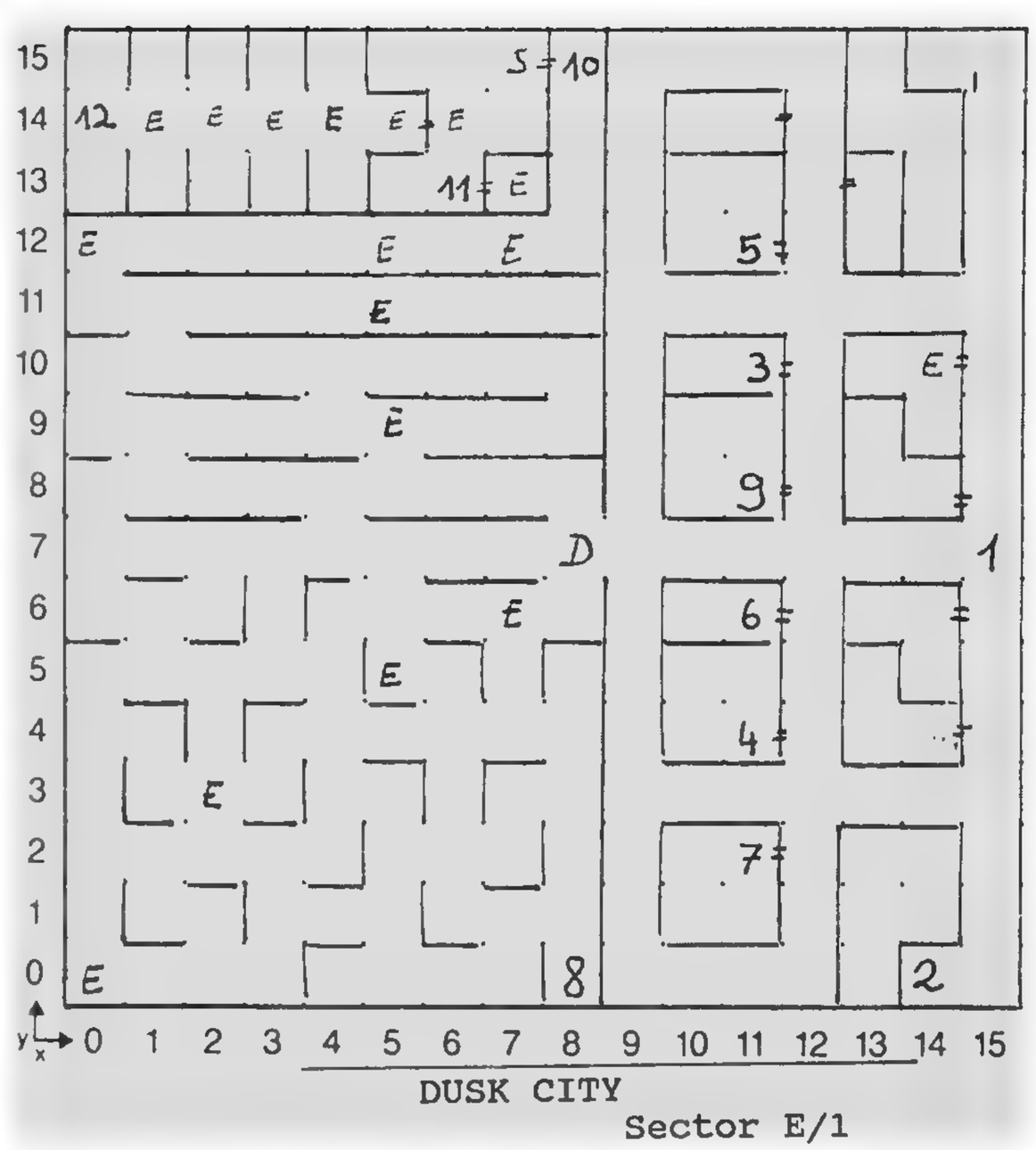
Die Spur führt weiter zur Stadt Portsmith im Sektor B/3, wo man den zweiten der Brüder findet. Hier zunächst die Beschreibung zum Sektor B/3 und darauf zur Stadt Portsmith:

MAP SECTOR B/3

1 Castle White Wolf, enter (Y/N)?
2 A sign pointing S. reads: Portsmith
3 A sign pointing N. reads: White Wolf
4 Poof! (Teleport zu Punkt 6)
5 A cave, enter (Y/N)?
6 Atop this peak looking:
N = A cave beyond White Wolf
E = Large beasts above Wyvern Peaks!
S = Distant uncharted islands.
W = A pirate ship beyond Korin Bluffs
7 Passage to Portsmith, take it (Y/N)?
8 An ancient temple converted to a stronghold has no apparent entrance. Your Rubi Whistle begins to glow, blow it (0-9 times)? Nachdem man zweimal gepfiffen hat: Stairs going down, enter (Y/N)

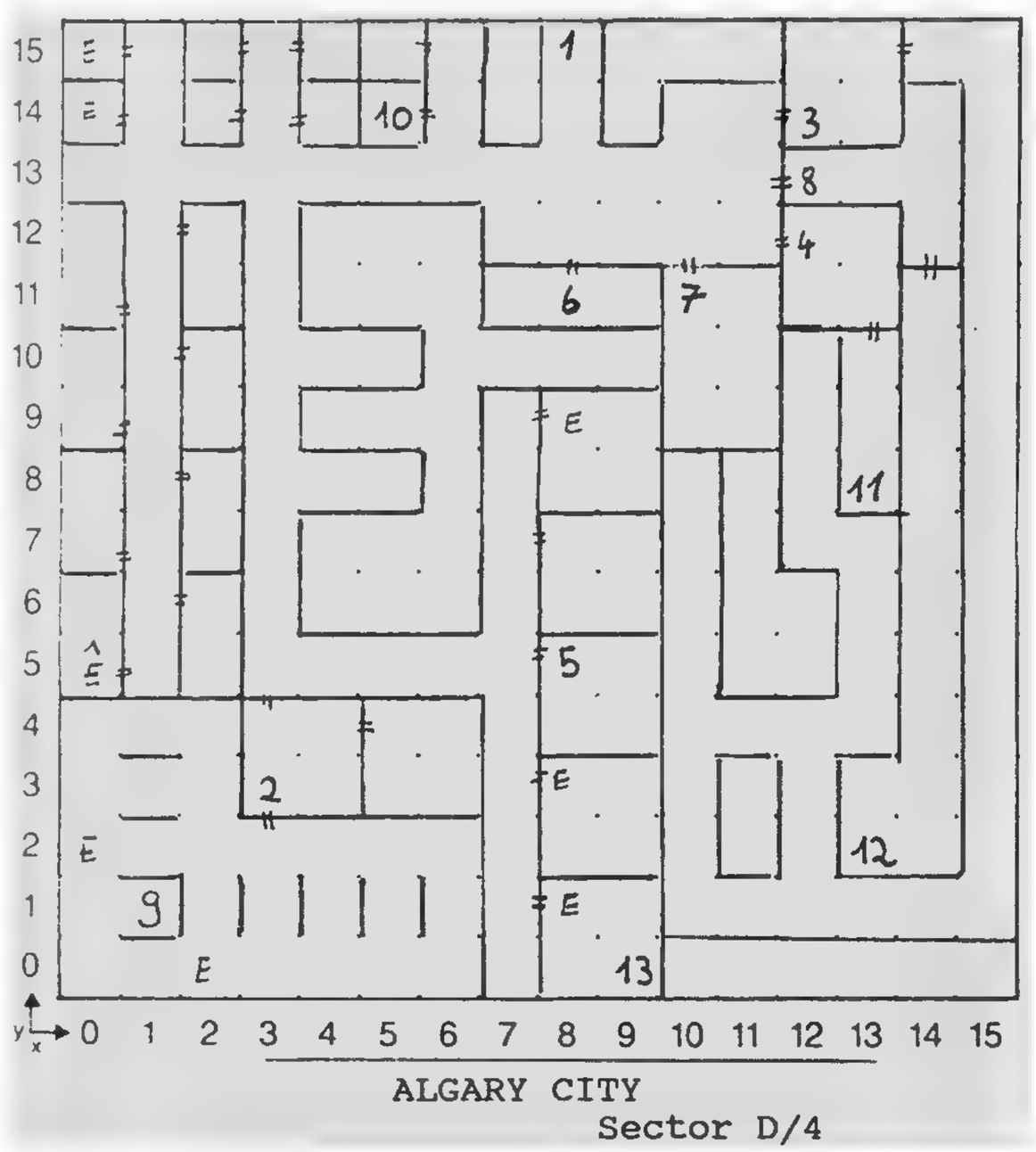
PORTSMITH CITY

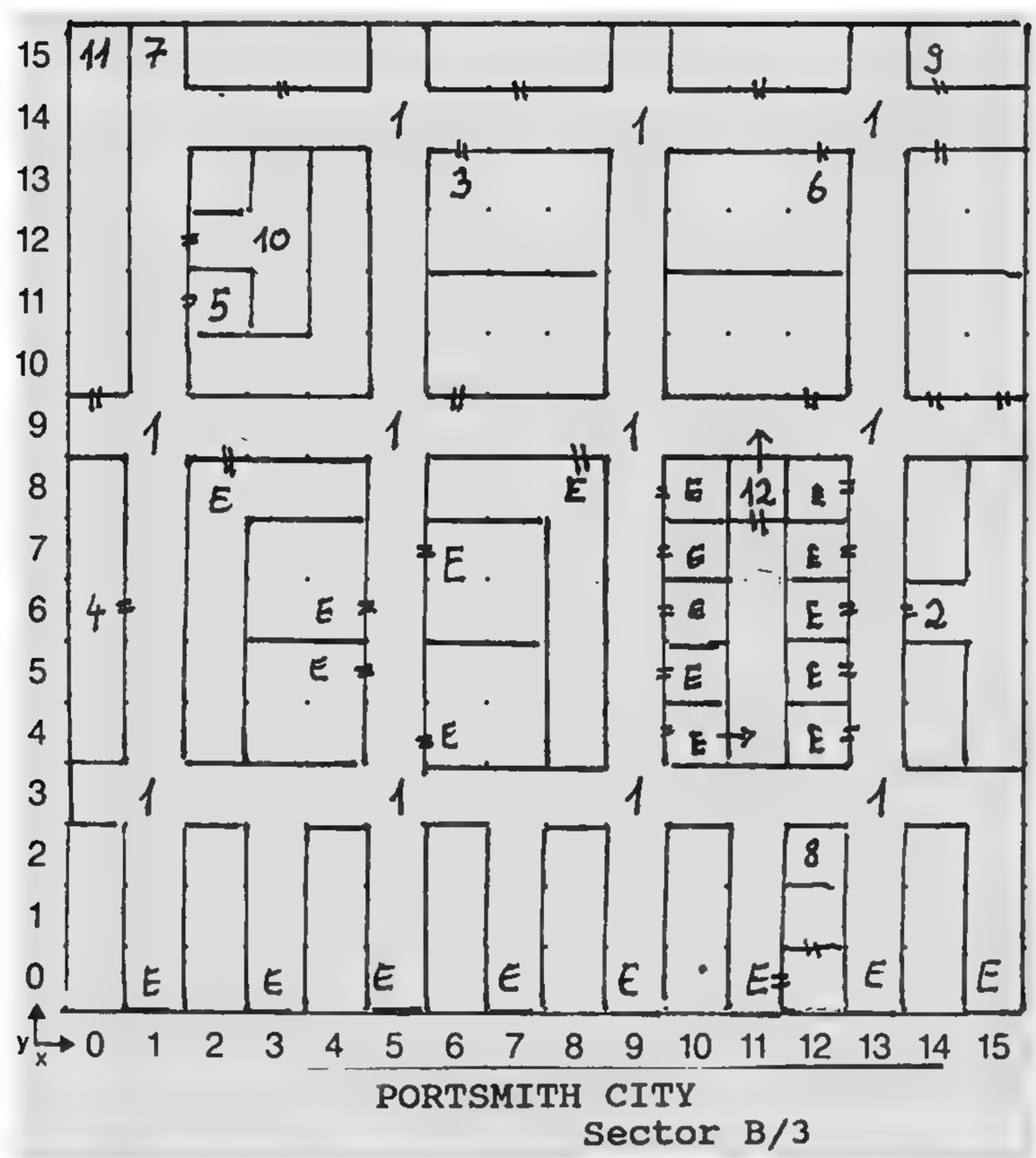
1 Males are drained! (Hitpoint-Verlust)
2 "Temple Scubbon"
3 "Amazonia's Training"
4 "Zorelda's Watering Hole"
5 "Maid Marion's Market"
6 "B. Smith's Workshop"
7 Passage outside, exit (Y/N)?
8 "I am Zam, astral brother of Zom and only living male residing in Portsmith. My clue is C-15."
9 Note: Zam 12,2
10 "The Inn of Dusk"

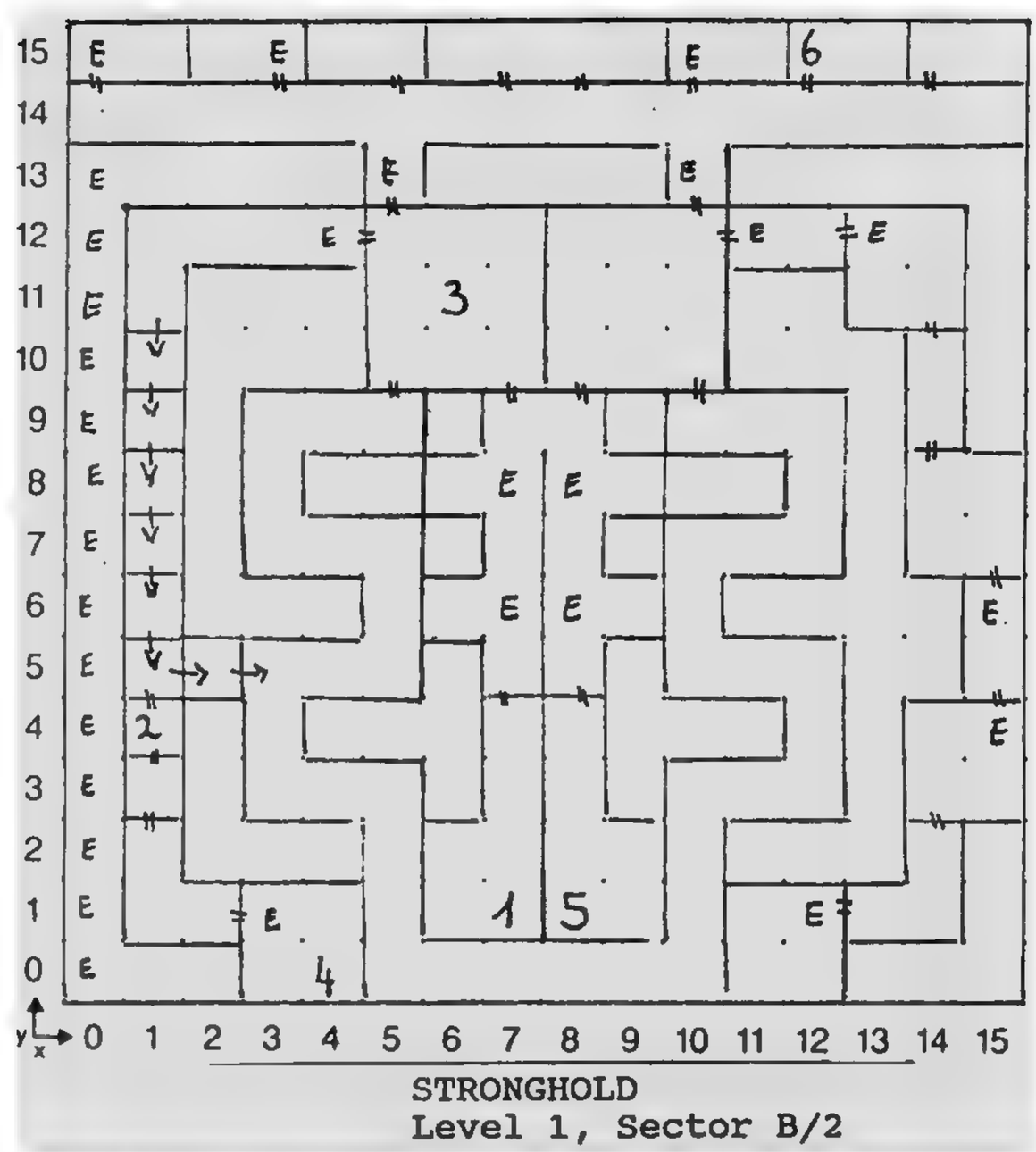


11 Stairs going down, take them (Y/N)?

In Portsmith City geht die Party zu Zam (Punkt 8), der einen weiteren Hinweis verrät. Fügt man beides zusammen, so ergeben sich die Koordinaten: Sektor C/1, 15/15. Das ist dann auch das nächste Ziel der Party. Tatsächlich findet man dort eine Ruby Whistle und eine Notiz über ein wichtiges Gebäude im Sektor B/3. Also folgt die Party dieser Spur in den besagten Sektor. Vorher empfiehlt es sich, den Spielstand zu speichern. Darauf







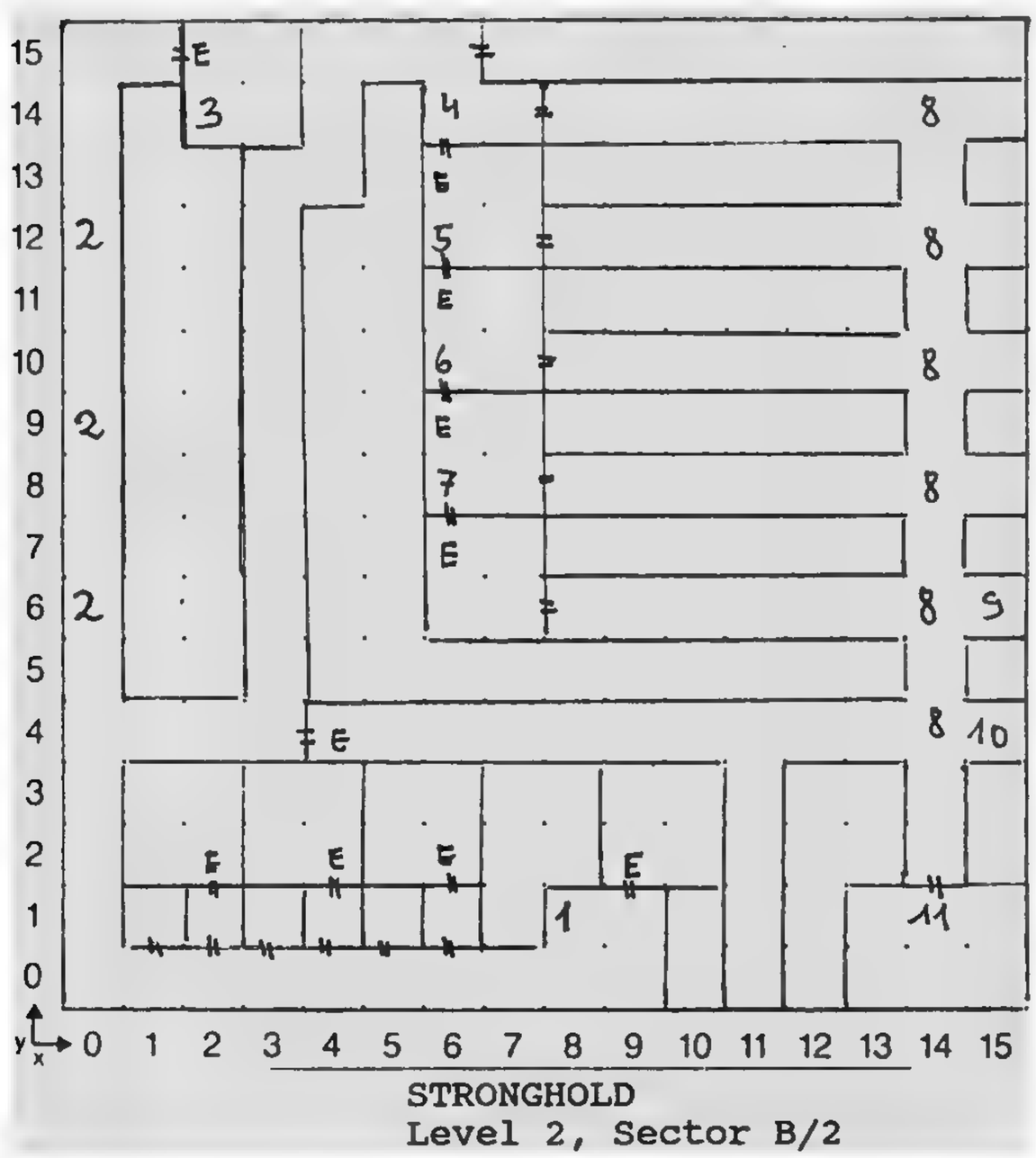
steigt man bei Punkt 8 auf der Karte in die Festung hinab. Vorher jedoch muß man zweimal auf der Ruby Whistle pfeifen, damit überhaupt ein Eingang erscheint.

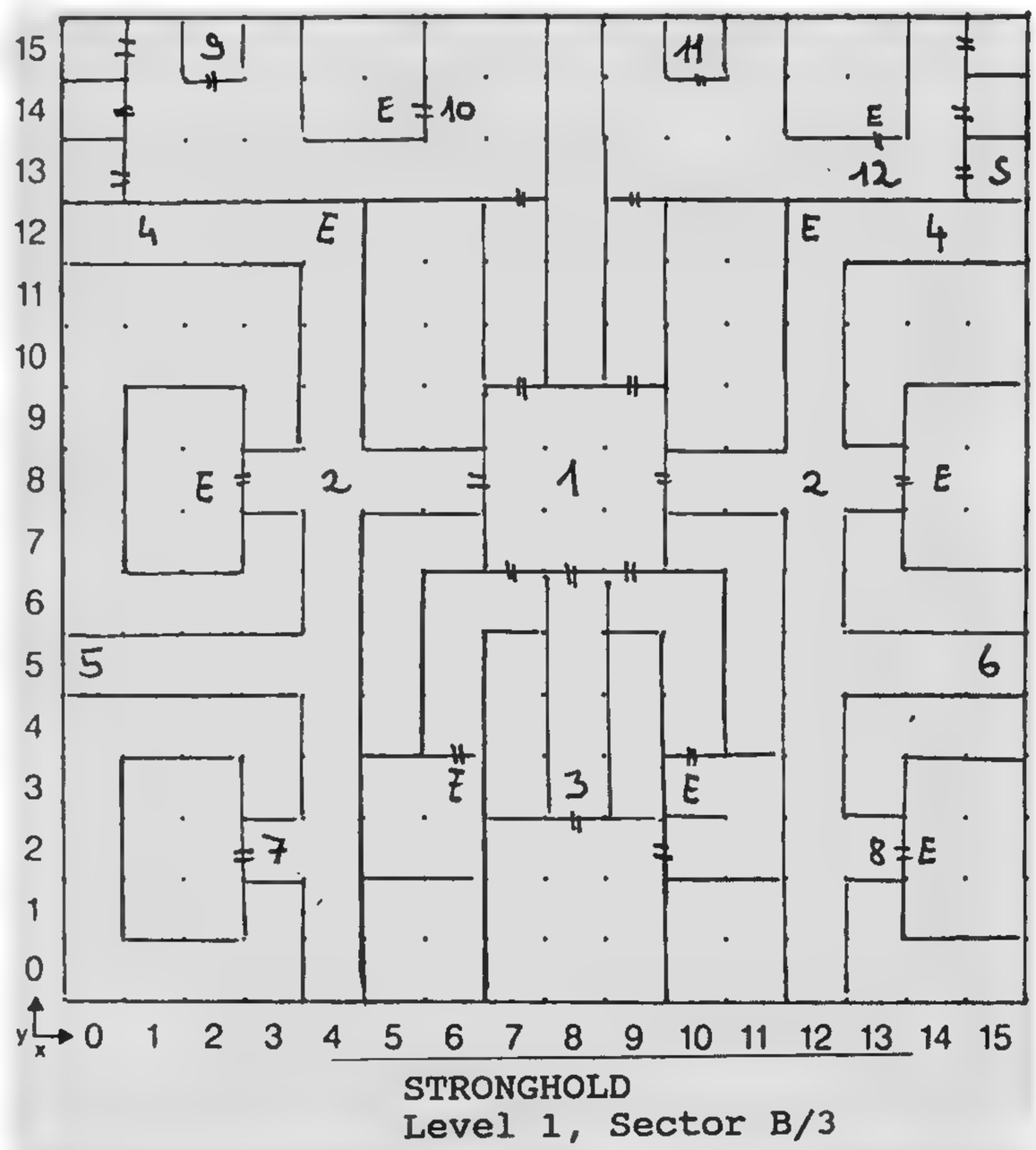
STRONGHOLD B/3 LEVEL 1

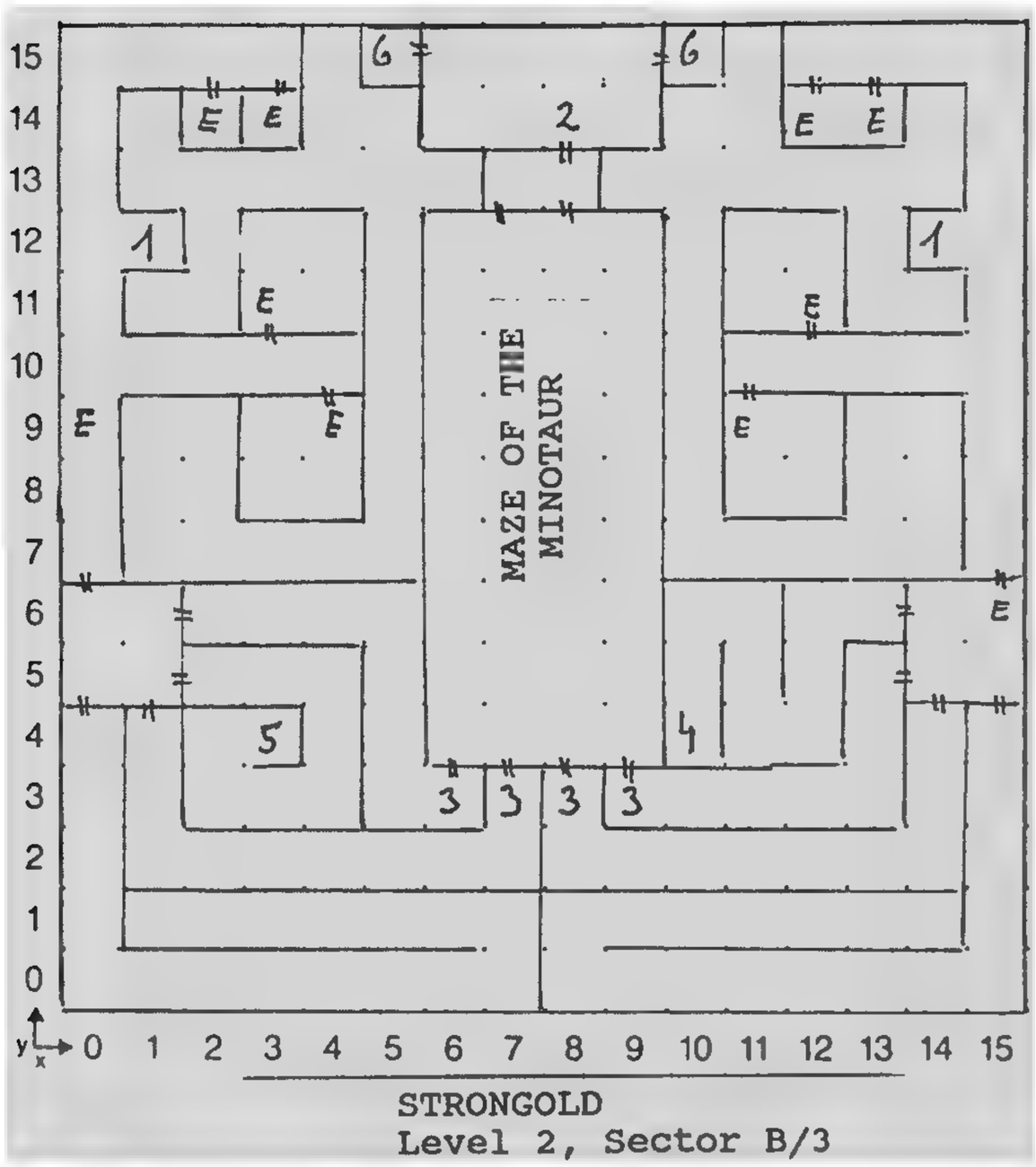
1 Spiralling stairs go up, take them (Y/N)?
2 Minotaur dung slushes beneath you!
3 The Council of Strength is in session
4 Stairs going down, take them (Y/N)?
5 A tapestry on the wall depicts a gray minotaur stomping on a group of knights...
6 A tapestry on the wall depicts a kingdom ruled by minotaurs
7 The Enchanted Chamber
8 The Uglies Club - Members only!
9 The room is painted from ceiling to floor in a black and white checkered pattern!
10 Speciman Tank - Keep closed!
11 Etched in gold, message 3 reads: FOR-TASKS-AND-RATING.-BE-FROM-6TH-FRUSTRATIONS!-THE-TO-IN
12 Cleptomanian Guild, do not disturb!

STRONGHOLD B/3 LEVEL 2

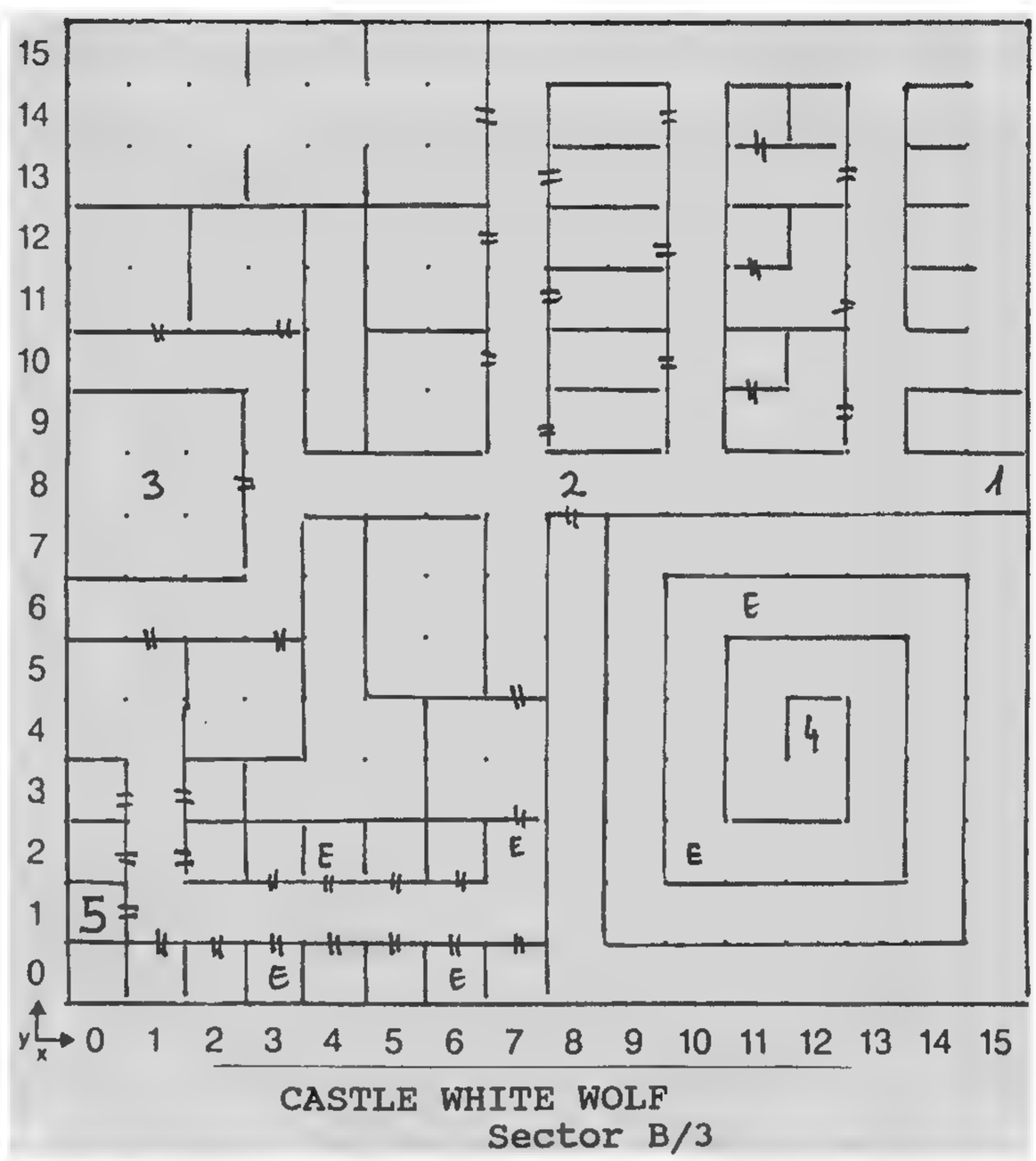
1 Stairs going up, take them (Y/N)?
2 (Nachdem man den Gray Minotaur besiegt hat) The master







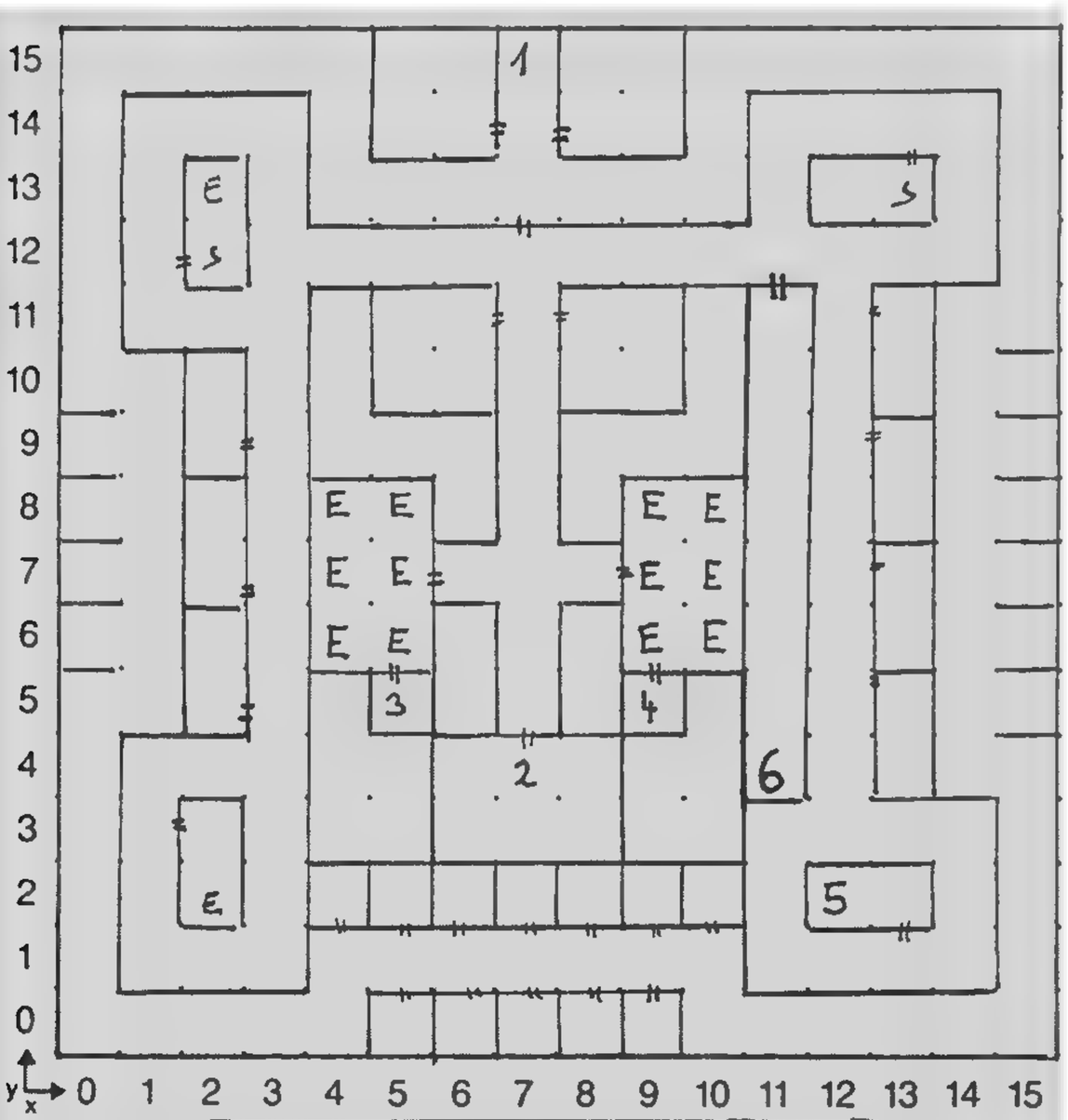
STRONGOLD
Level 2, Sector B/3



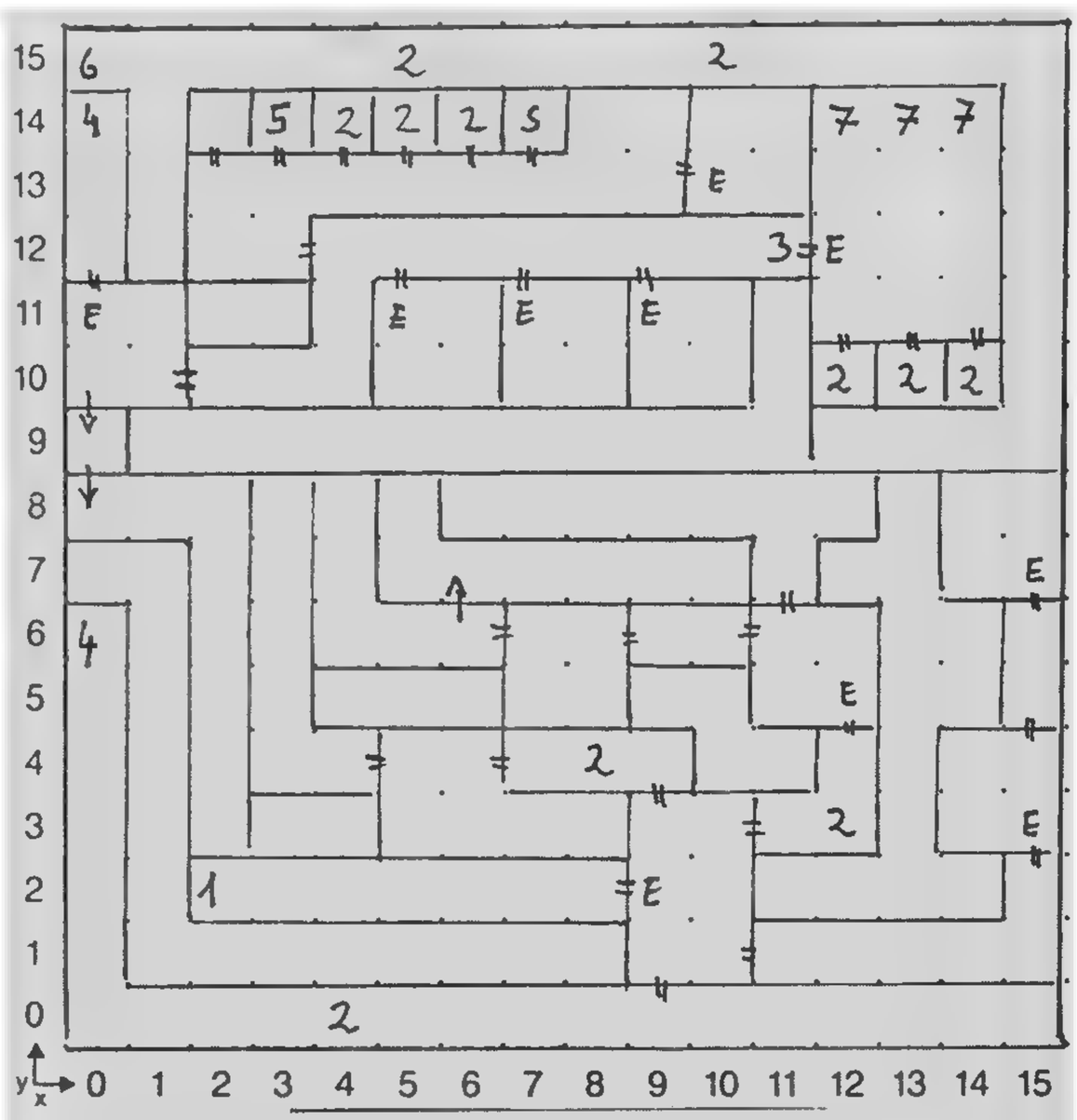
CASTLE WHITE WOLF
Sector B/3

of this stronghold has been defeated!
3 Enter the maze of the minotaur...if you dare!
4 Message 9 reads: SUCCESSFUL-THAT-TRAINING,-THE-WORTHY-THE VISIT-YET-INNER-REALITY,-ORDER,
5 Standing atop a pedestal in the center of the room is a statue of a small sable and white dog. It comes to life and speaks, "Congratulations, you've completed a major quest (+10000 Exp). Remember B.J.!" (Bei "Search": Fundort Gold Key)
6 Search...you found 1250 gold

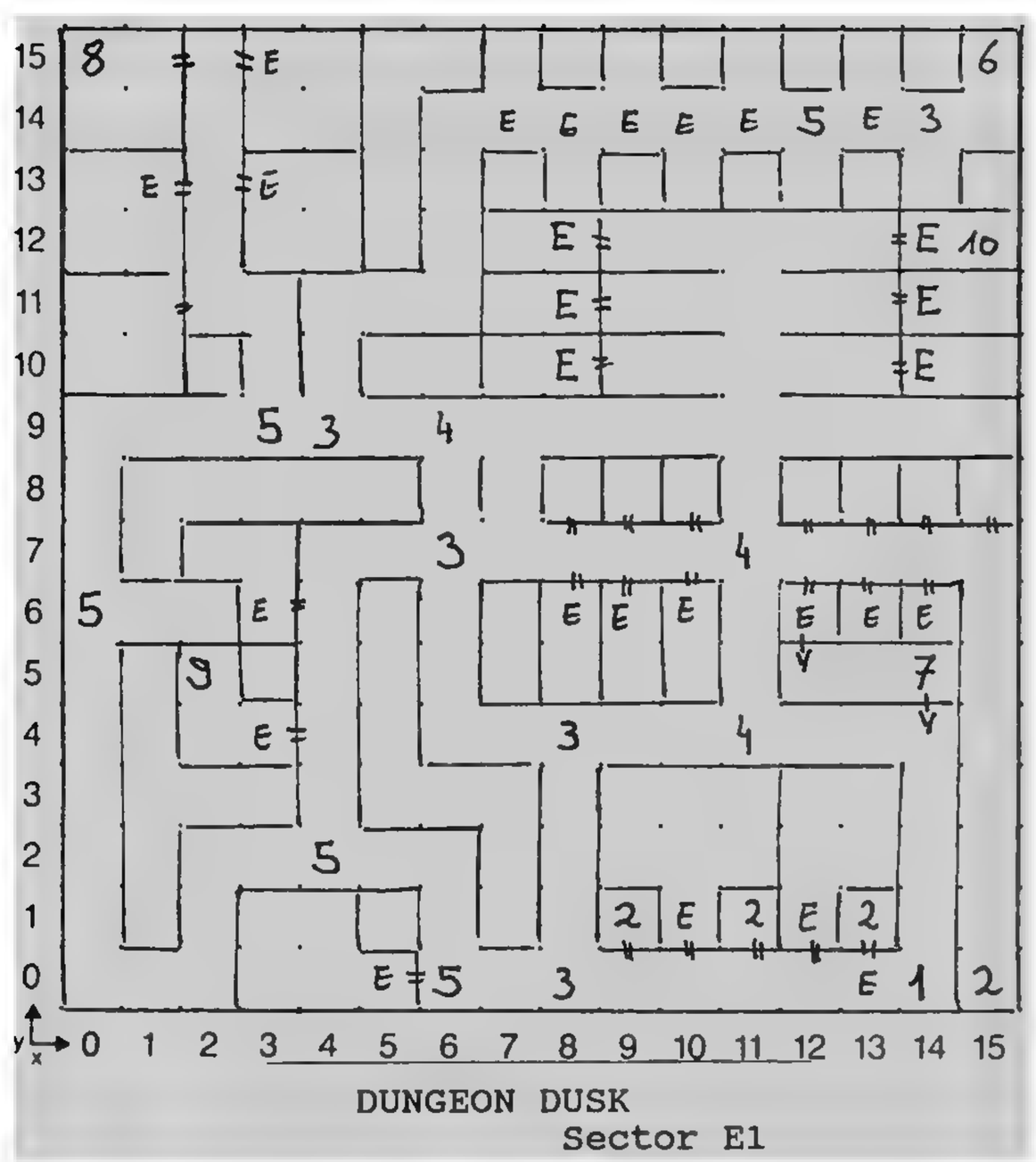
Der erste Level birgt noch keine großen Besonderheiten, obwohl man es doch ab und zu mit ziemlich hartnäckigen Monstern zu tun bekommt. Also steigt man gleich in den zweiten Level hinab (Treppen bei Punkt 4). Man findet dort eine Statue, die uns freundlich mit zusätzlichen 10000 Erfahrungspunkten begrüßt. Außerdem erhält man den Gold Key, einen der wichtigsten Gegenstände des Spiels überhaupt. Damit wäre dieser einzelne Auftrag dann letztlich beendet, doch bis zur ganz großen Aufgabe, nämlich der Sache mit dem Inneren Heiligtum, ist es noch ein weiter Weg...
Zuerst ist es wichtig, weitere Levels nach oben zu steigen, indem man durch Missionen

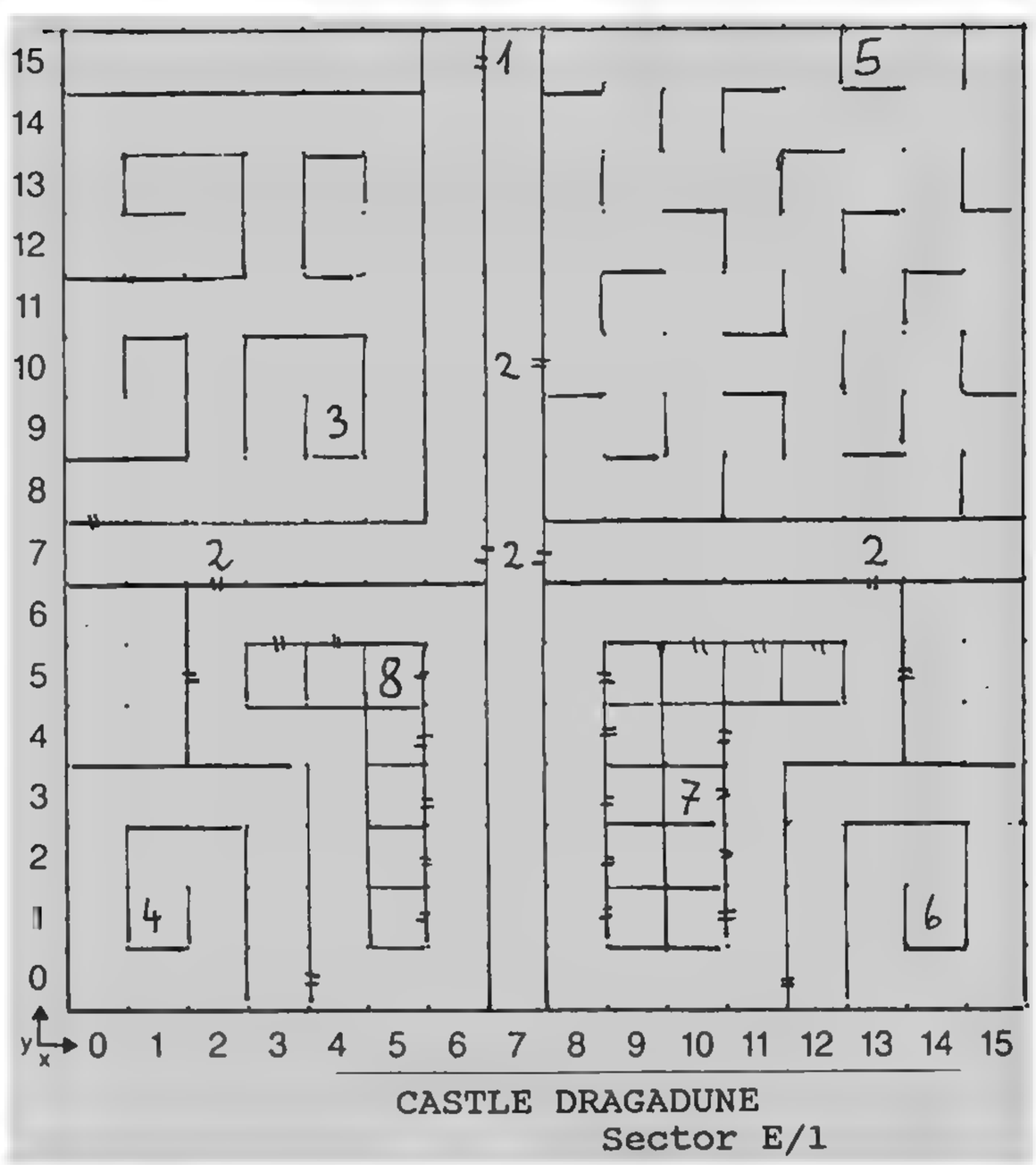


CASTLE BLACKRIDGE NORTH
Sector B/1



WIZARD'S LAIR
Level 1, Sector B/1





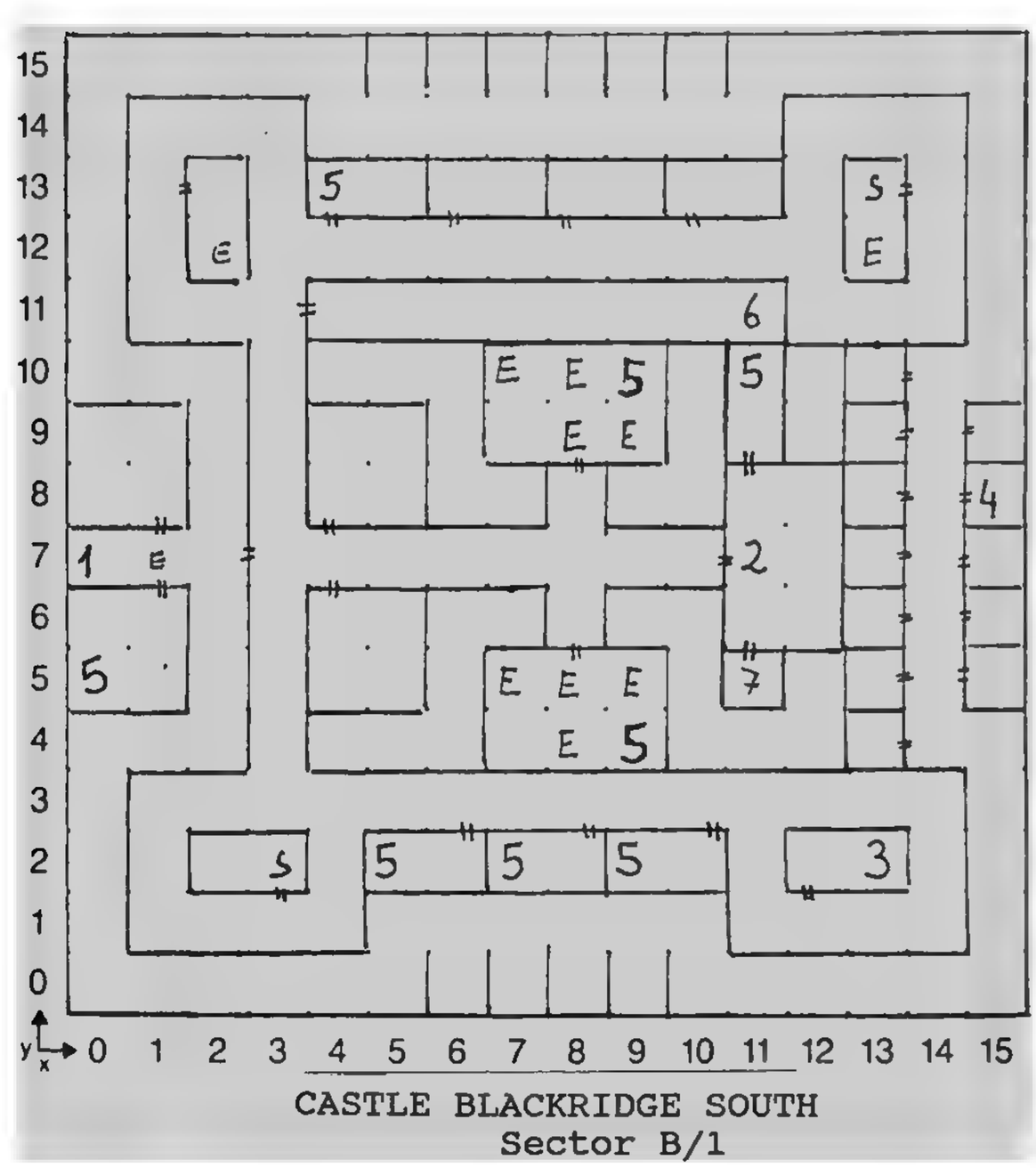
und Kämpfe Erfahrungspunkte sammelt. Gute Gelegenheit zu dieser Vorbereitung bieten die Schlösser Blackridge und White Wolf. Die verschiedenen Aufgaben, die man dort von den Lords erhält, habe ich in einer Liste mit den nötigen Tips zusammengefaßt. Die Party verläßt den Dungeon und macht sich auf zum Castle White Wolf (Sektor B/3).

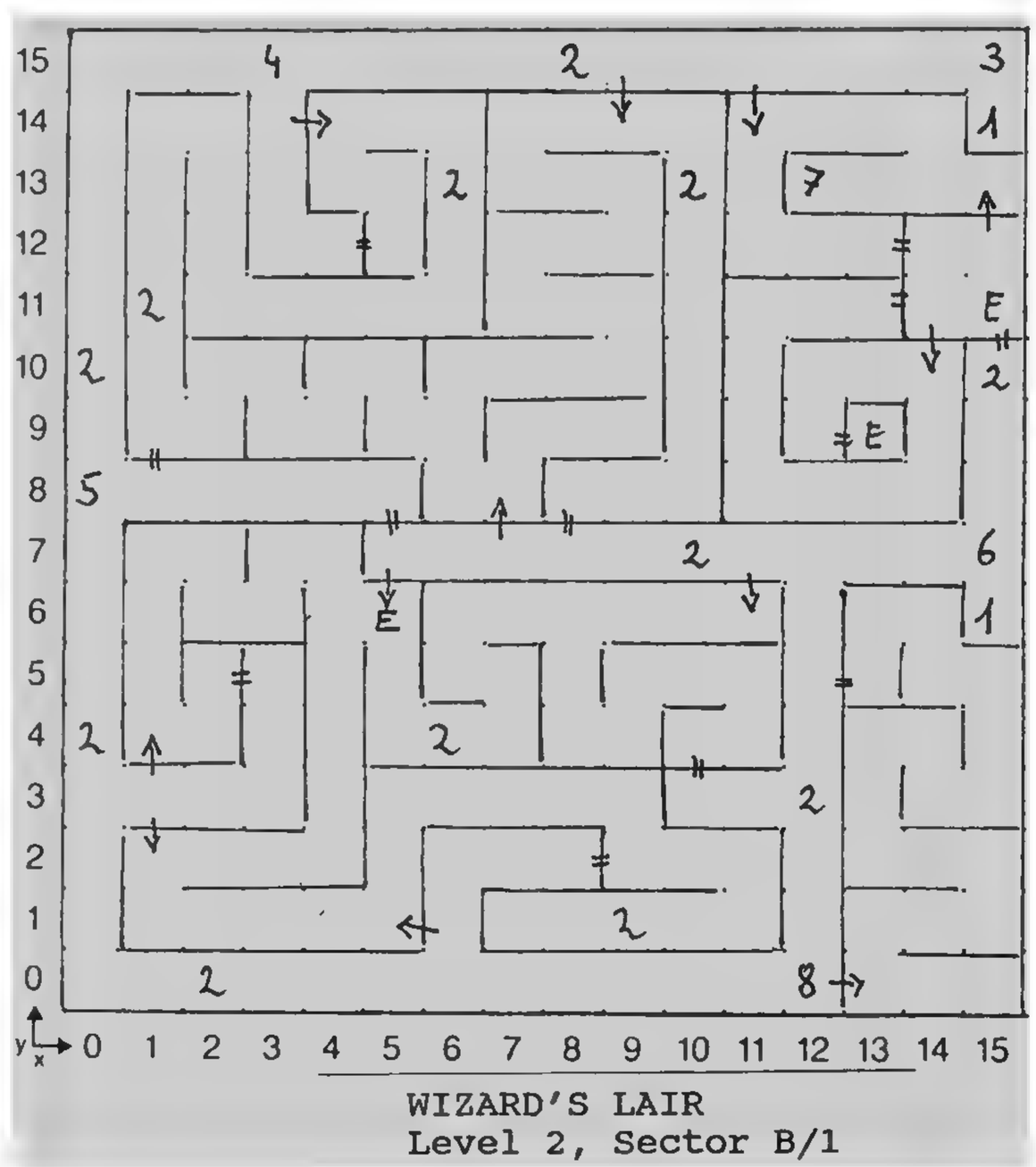
THE QUESTS OF LORD IRONFIST

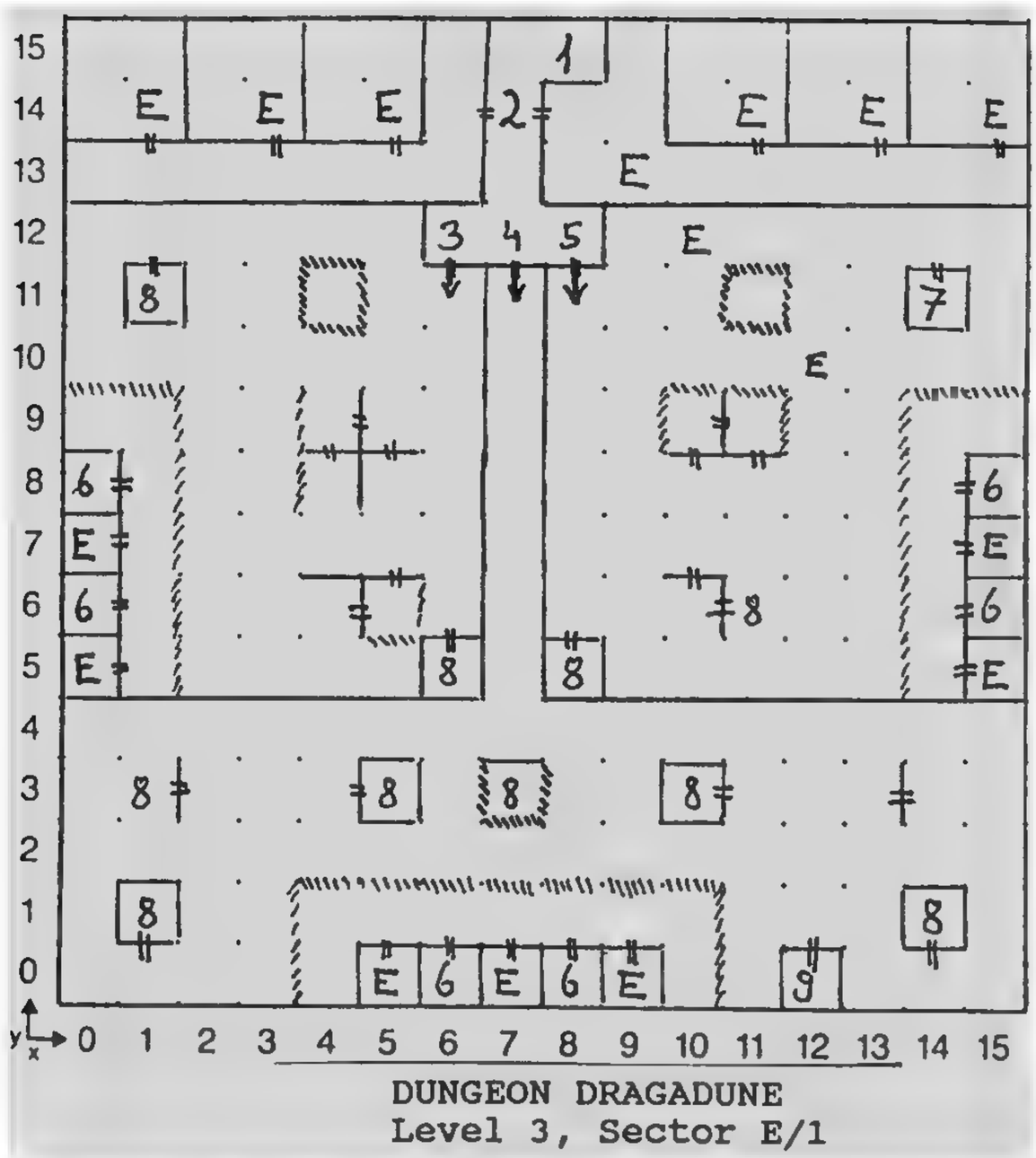
CASTLE WHITE WOLF

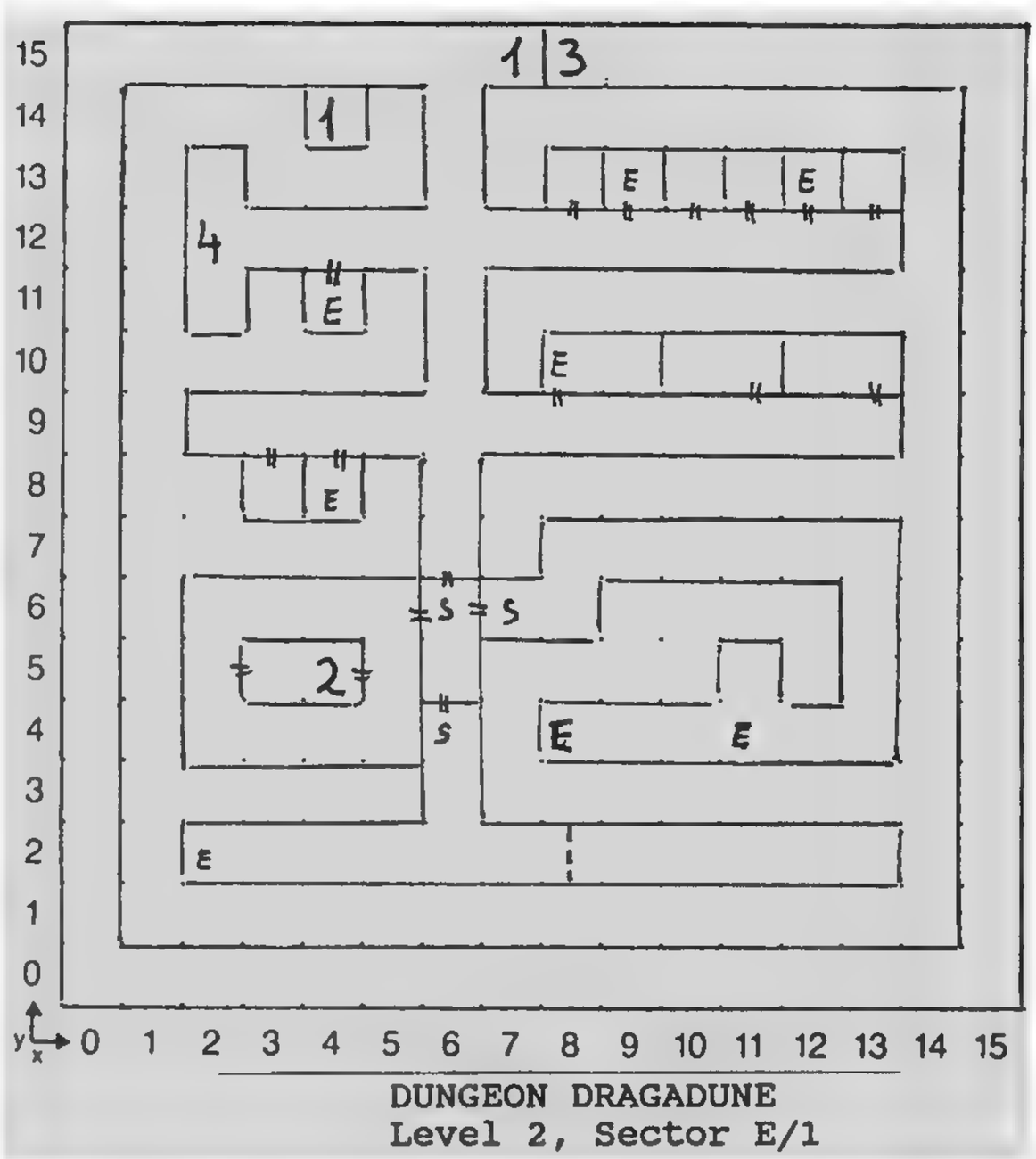
1 Exit castle (Y/N)?
2 The Tower
3 Lord Ironfist speaks: "Your services are needed!" Accept (Y/N)?
4 A vicious demon lunges at the party, restrained only by a collar and chain! Options:
1) Set the prisoner free (the prisoner flees!)
2) Torment the prisoner (the prisoner cowers!)
3) Leave without disturbing
5 Etched in silver, message B reads: RSTIA-,E1,;/11RN/;M-

1. Auftrag: "Find the stronghold in Ravens Wood!" Lösung: Man findet die Festung im Sektor B/2 bei 9/9. Dort steigt man die Treppen nach







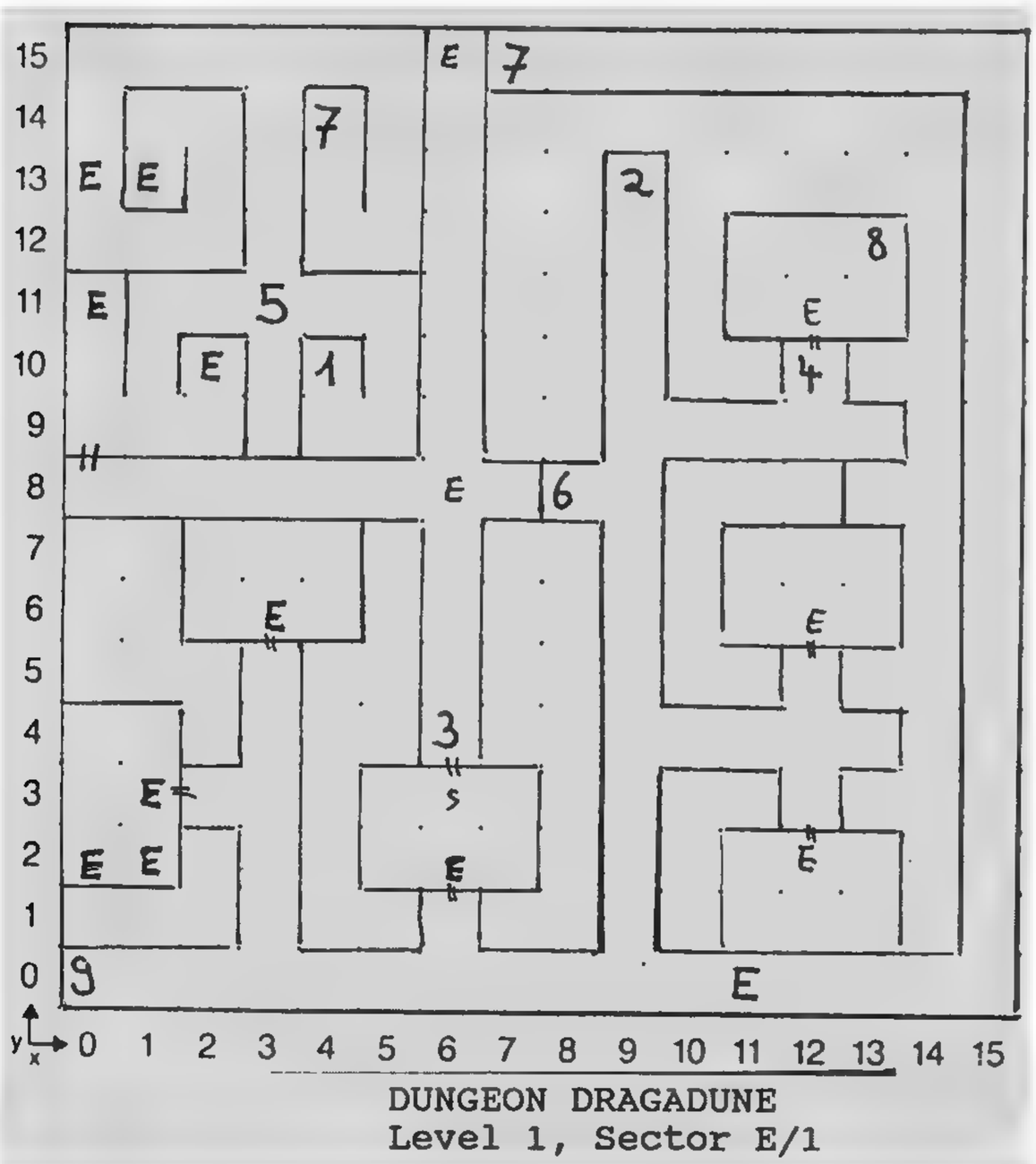


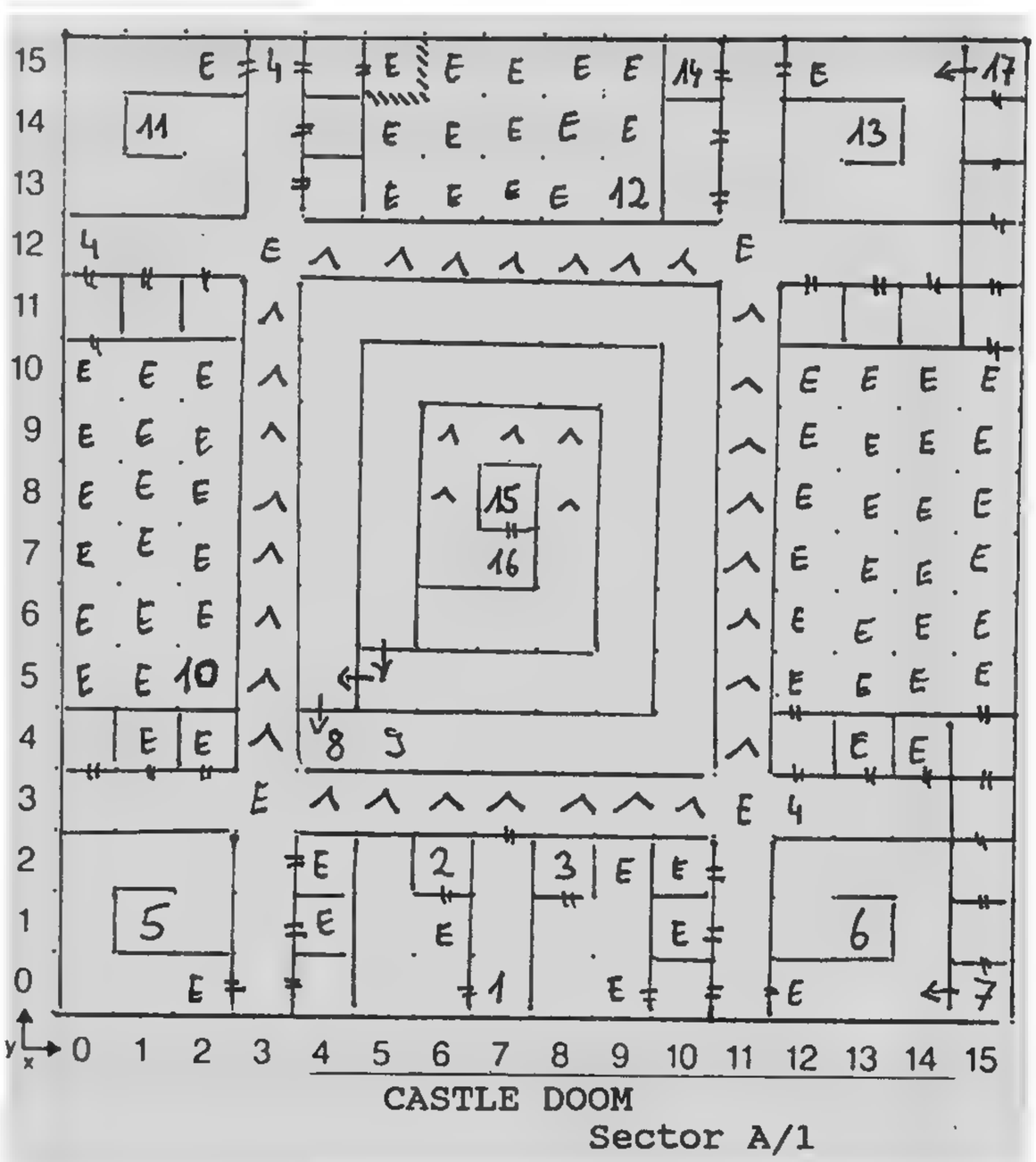
unten, schlägt den Encounter bei 7/6 und kehrt zum Schloß zurück. Es folgen die Bemerkungen zum ersten Level dieser Festung. Der zweite ist erst später von Bedeutung.

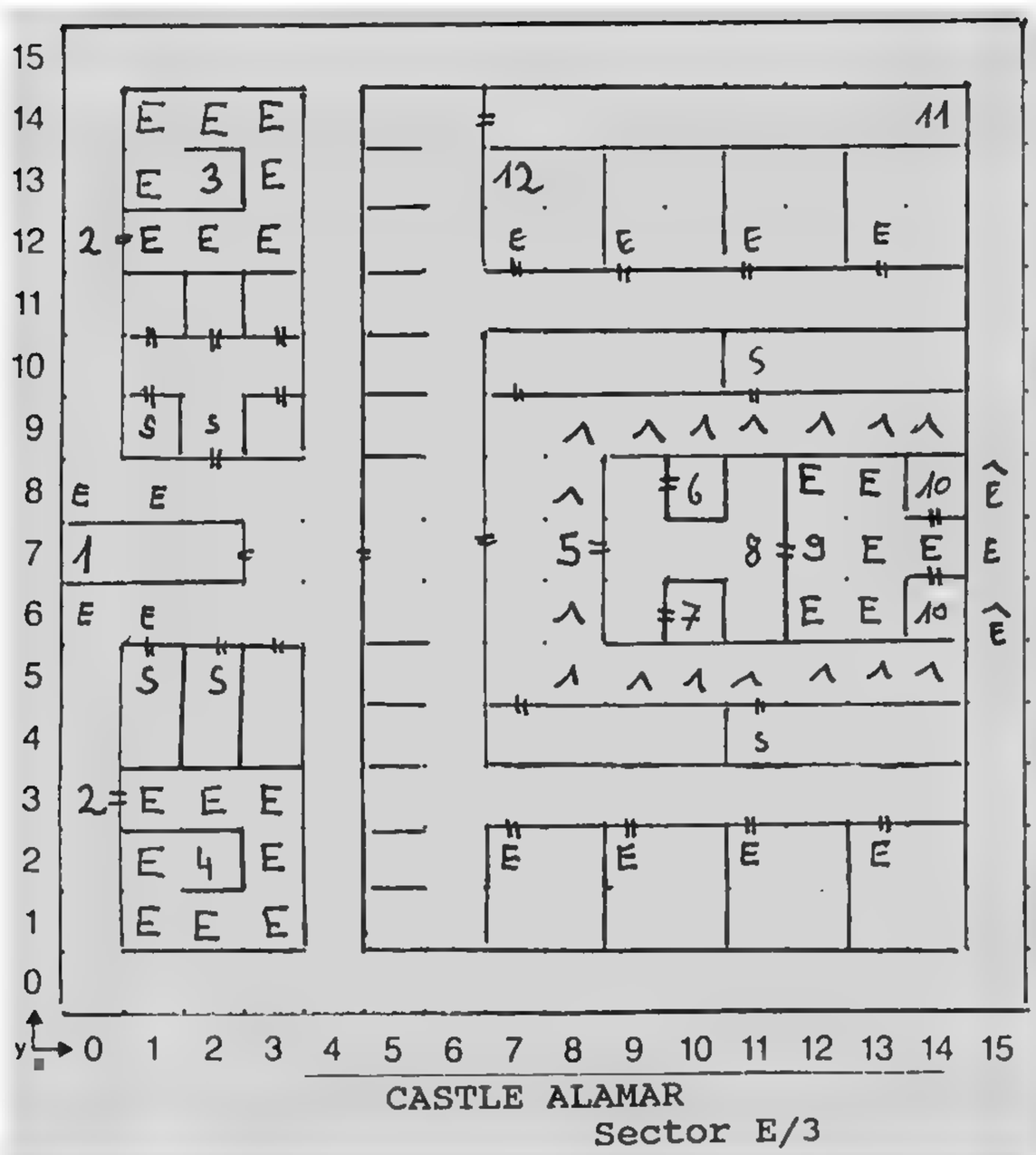
STRONGHOLD
B/2 LEVEL 1

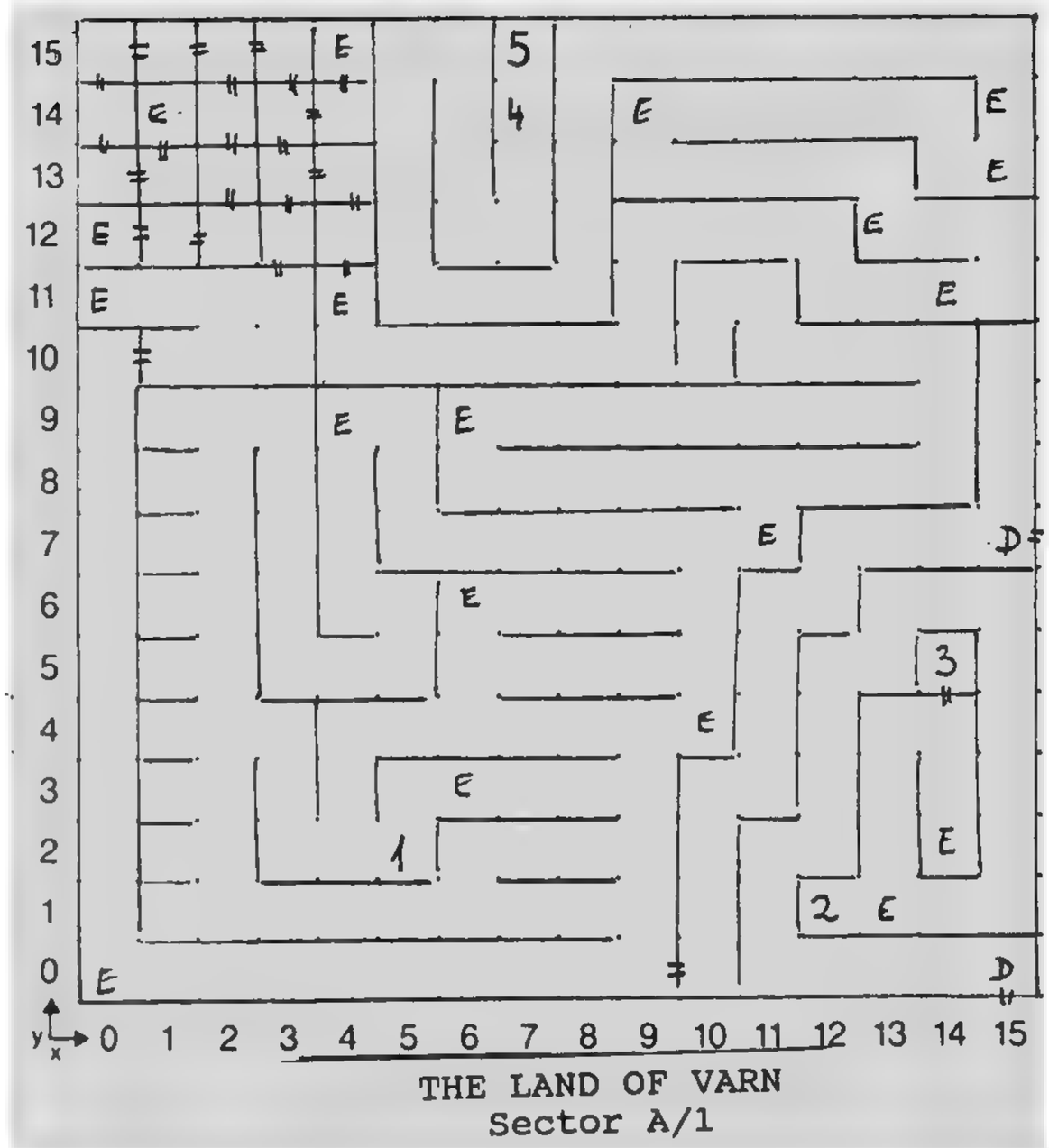
1 Stairs to surface, take them (Y/N)?
2 A silver door repels you! (Durchgang nur mit Silver Key. Man findet ihn im Sektor B/1 bei 4/7. Allerdings hat das Durchschreiten dieser Tür keine entscheidende Bedeutung in Bezug auf den weiteren Spielverlauf.)
3 In the center of the room, a huge ruby stands atop a pedestal hexagonally shaped, it glows rhythmically! Mesmerized by its light, you hear: Glass that glitters, rubies that glow. When I twinkle, I cast a rainbow. What am I?:(Crystal)
4 Etched in gold, message 6 reads: BOOK-DONE.-A-SELF-THAT-FROM-KEY-YOU-BE-TO-SEEMS.
5 Stairs down, take them (Y/N)?
6 The room is painted in a black and white checkered pattern!

2. Auftrag: "Find Lord Kilburn!" Lösung: Man findet ihn im Sektor C/3 an Punkt 4. Von ihm bekommt man die









Desert Map, die man im Schloß vorzeigen muß (das Durchschreiten der Wüste ist nur mit der Desert Map möglich). Die Beschreibung zum Sektor C/3 folgt sogleich:

MAP SECTOR C/3

1 Roadsign: Sorpigal N.22, W.2, N.2

2 Wyverns attack from above!

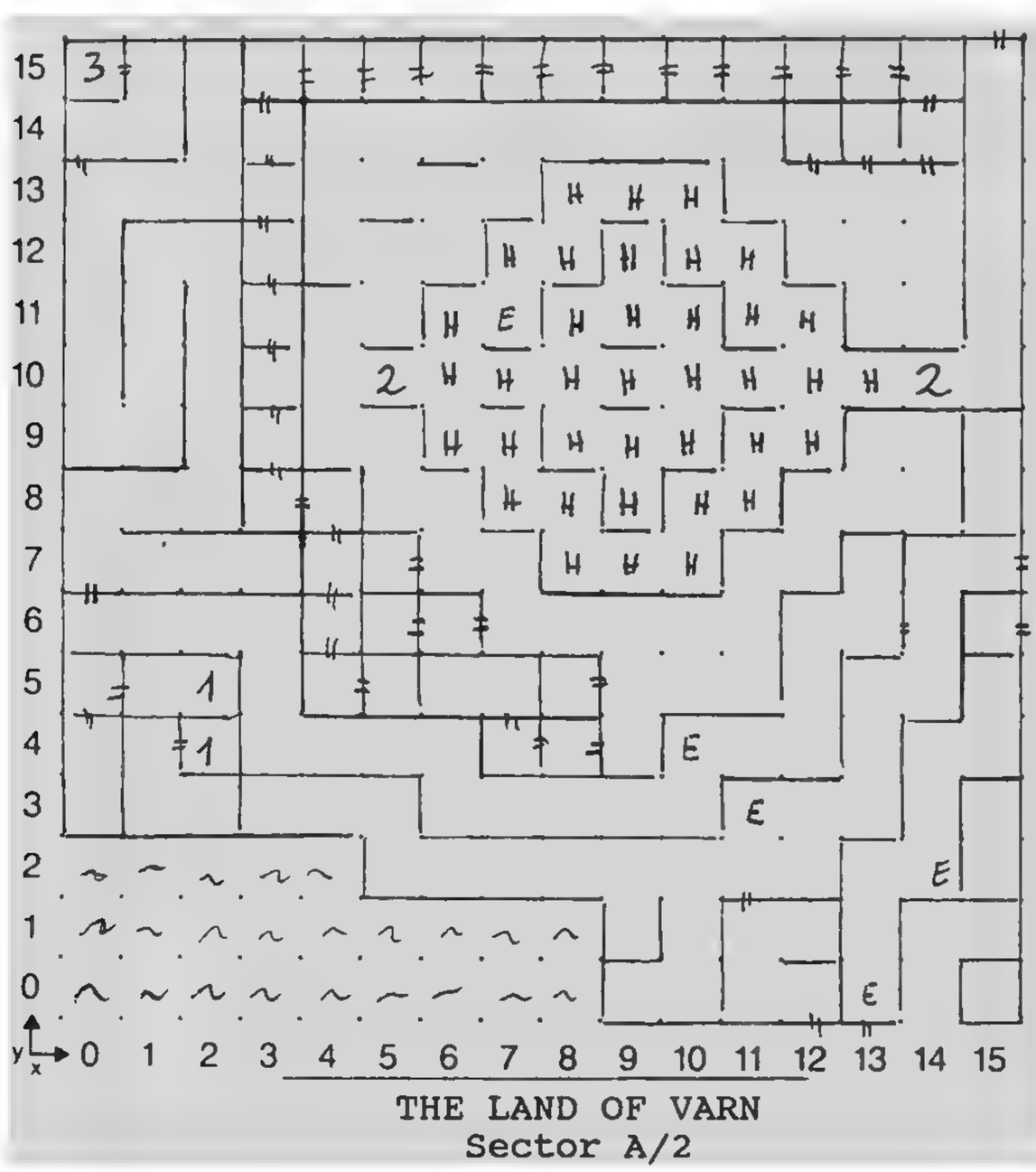
3 A Wyvern's lair, investigate (Y/N)? (Encounter!) Nach dem Sieg über die Monster: One of the Wyvern's eyes begins to glow! Take it (Y/N)?

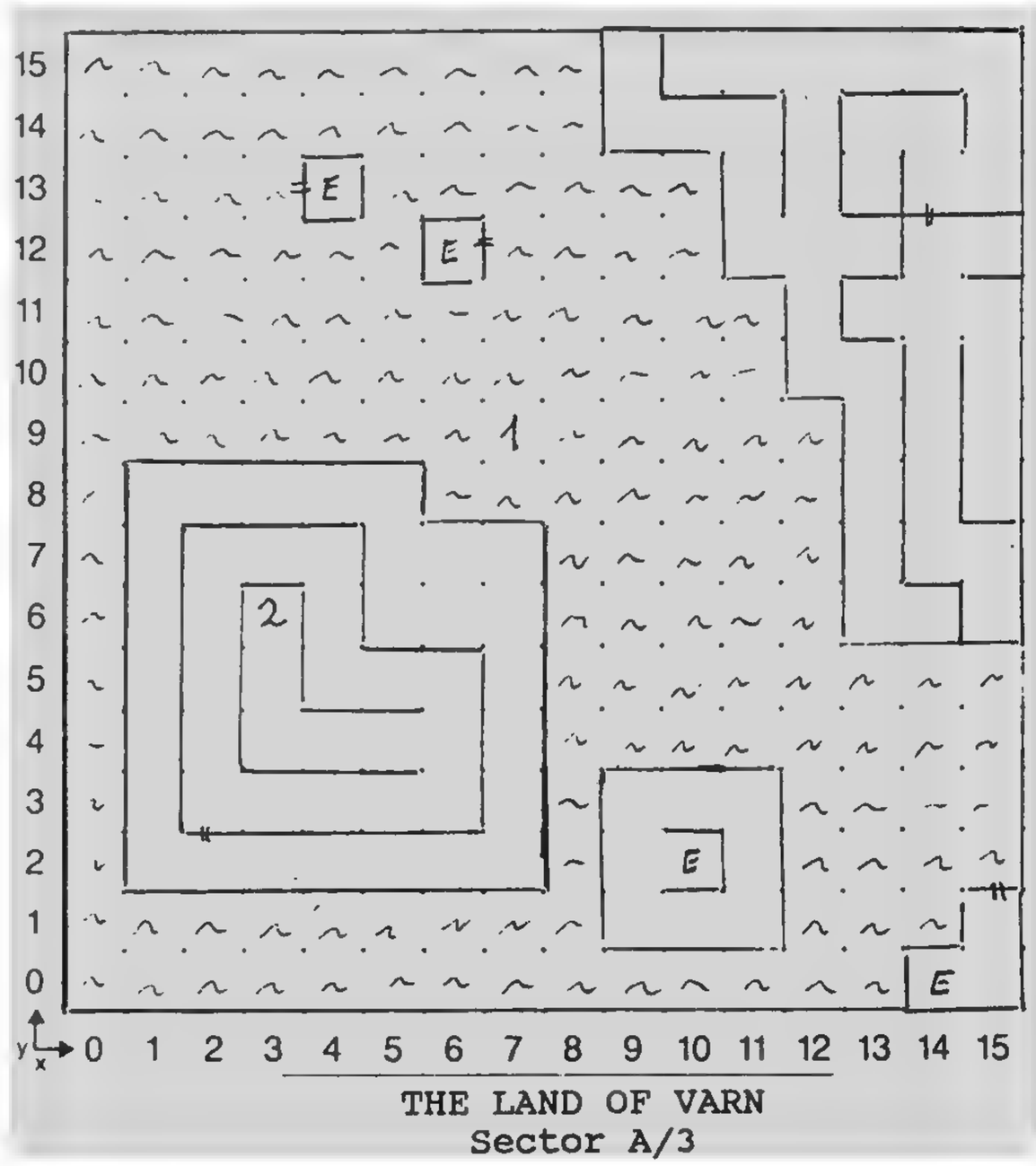
4 The exiled Lord Kilburn speaks: "Take this map and explore the desert. Report your findings to the other lords. Then they will understand!" Accept (Y/N)? (Fundort Map of Desert)

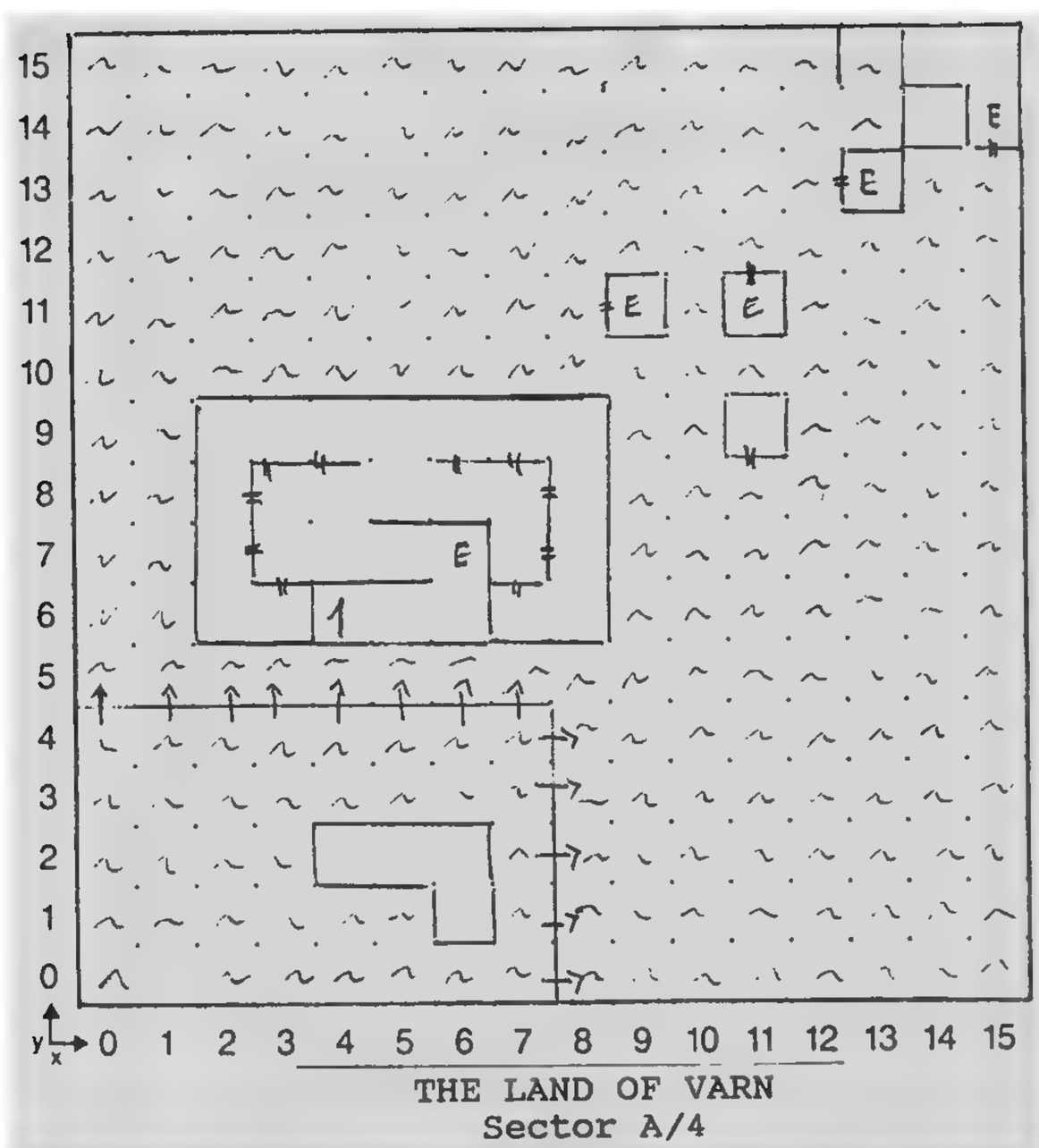
5 The hermit says: "Trade wares (Y/N)?" (Wenn man auf das Tauschgeschäft eingeht, verschwinden alle Gegenstände im Backpack der Partymitglieder. Der Charakter an erster Stelle bekommt dafür die beiden Pirate Maps. Nur wenn man sie besitzt, findet man an Punkt 1 im Sektor A/2 "ein paar Goldstücke".

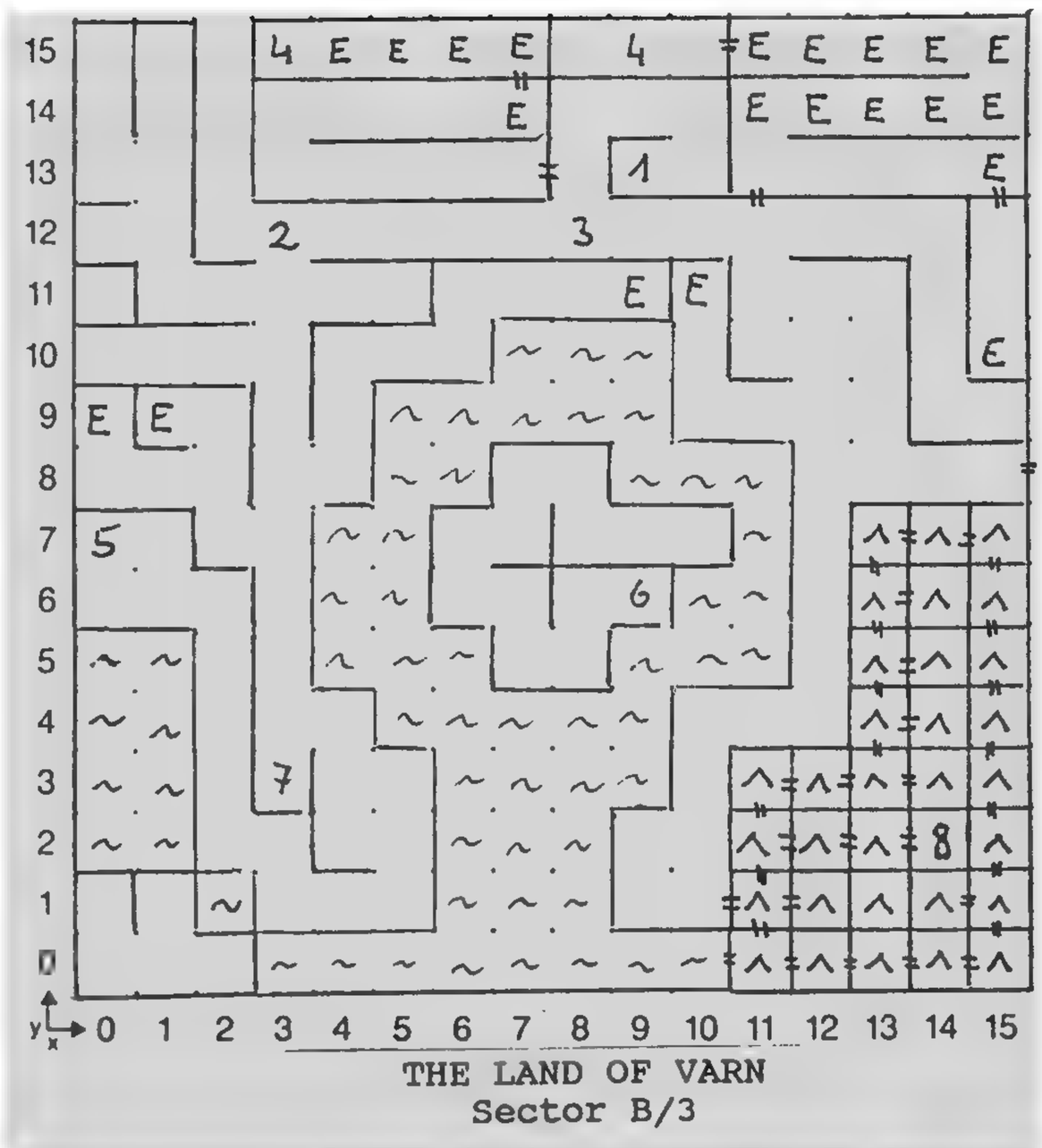
6 Painted in a black and white pattern, a sign reads: The first part is female.

3. Auftrag: "Discover the secret of Portsmith!" Lösung: In Portsmith (Sektor B/3) geht man zum Punkt 12 und bekämpft dort die Succubus Queen mit ihren Helfern, den









Greater Devils (sehr schwierig). Dann gehts zurück zum Schloß.

4. Auftrag: "Find the pirates secret cove!" Lösung: Diese Bucht befindet sich im Sektor A/2 an Punkt 1. Die Pirate Maps muß man für diesen Auftrag nicht besitzen.

MAP SECTOR A/2

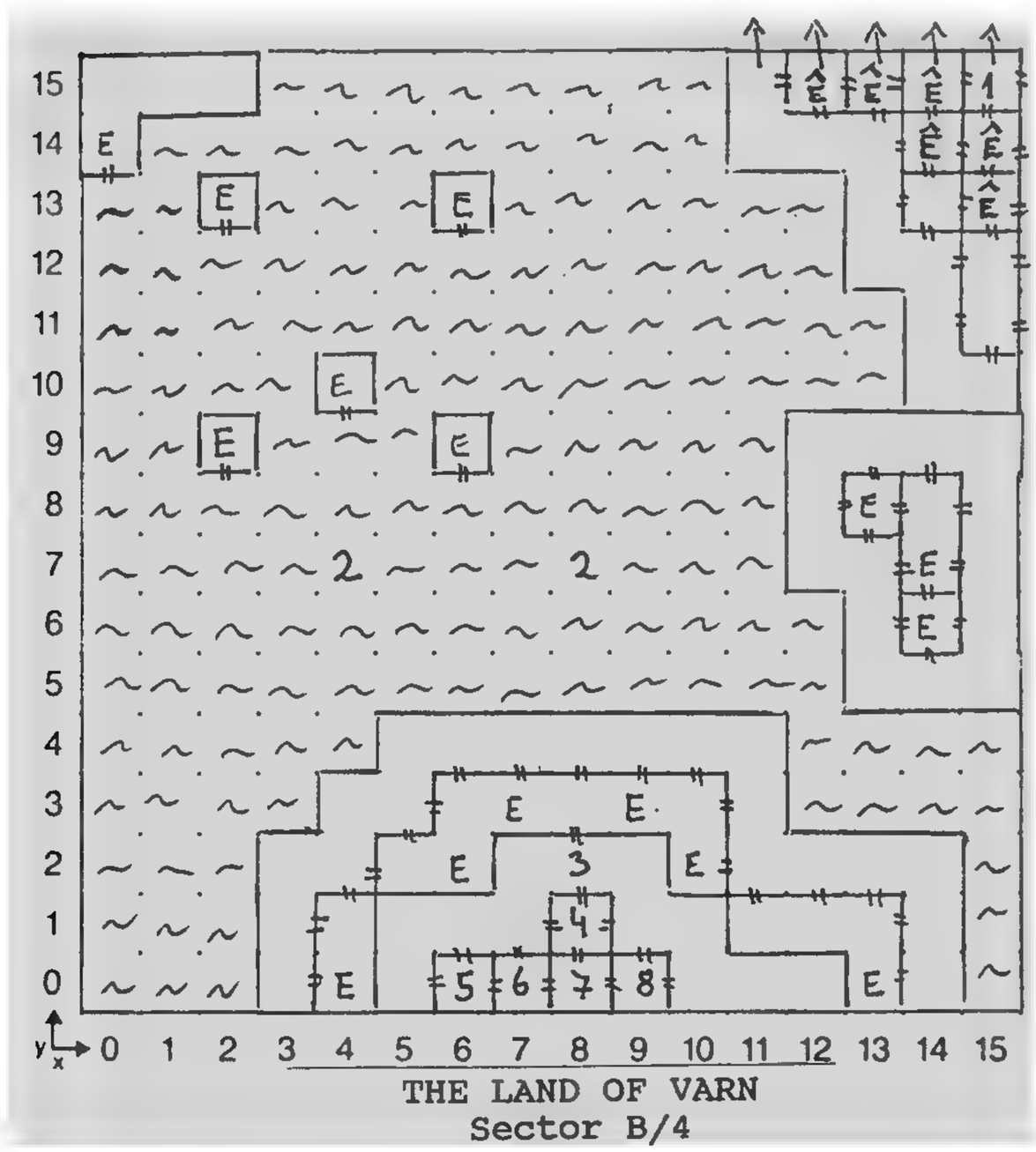
1 A pirates secret cove, search (Y/N)
2 Lava fills the Valley of Fire!
3 I am Percella the druid and I have what you need, but promise me that you won't help that demonic menace. Accept (Y/N)? (Bei "Y": Fundort Kings Pass) (Bei "N": Then meet my pets! (Drachen))

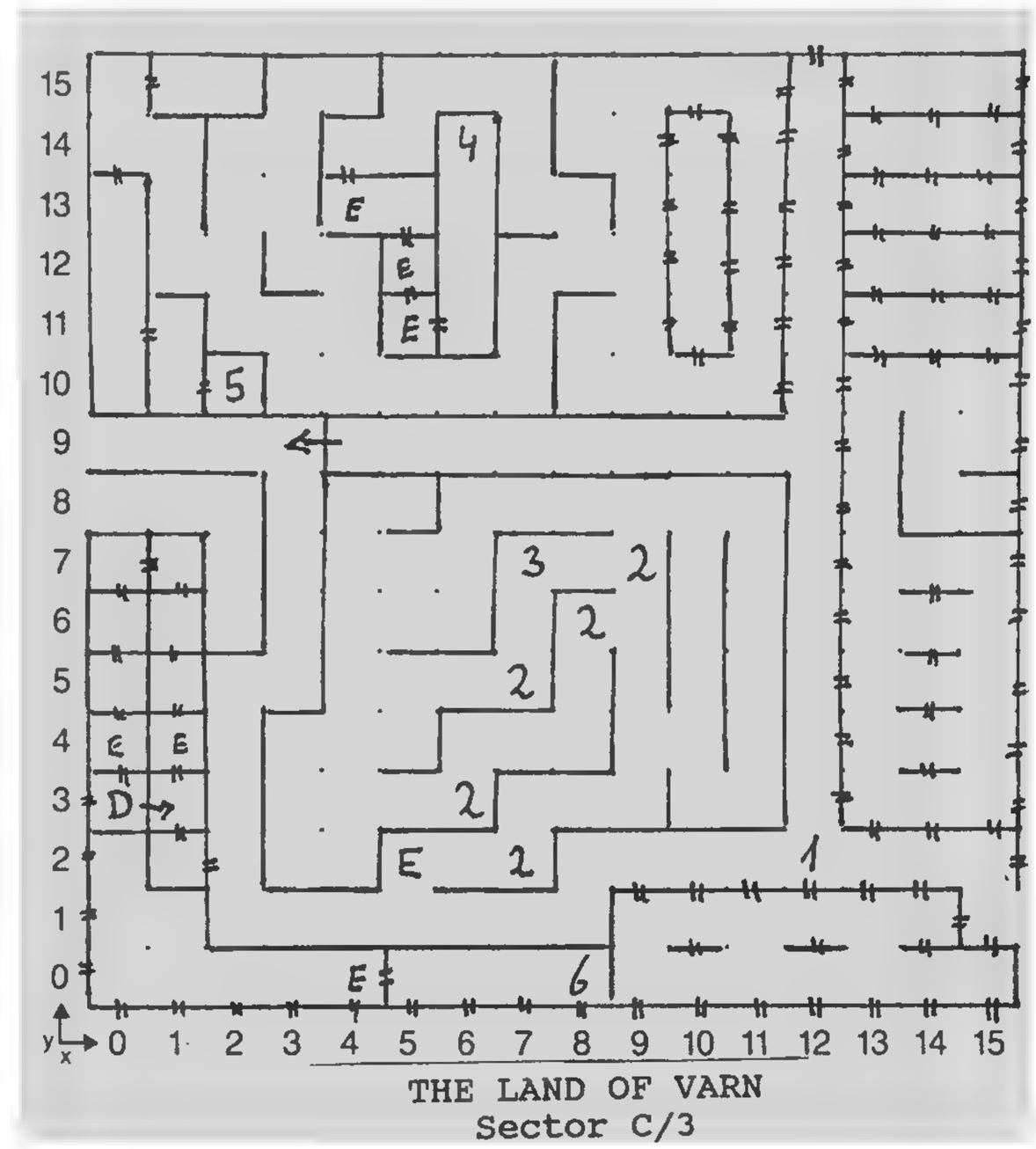
5. Auftrag: "Find the shipwreck of the Jolly Raven!" Lösung: Man findet das Wrack bei Punkt 1 (8/13) im Sektor C/4. Mit dem "Search"-Befehl erhält man 20 Gems zusätzlich.

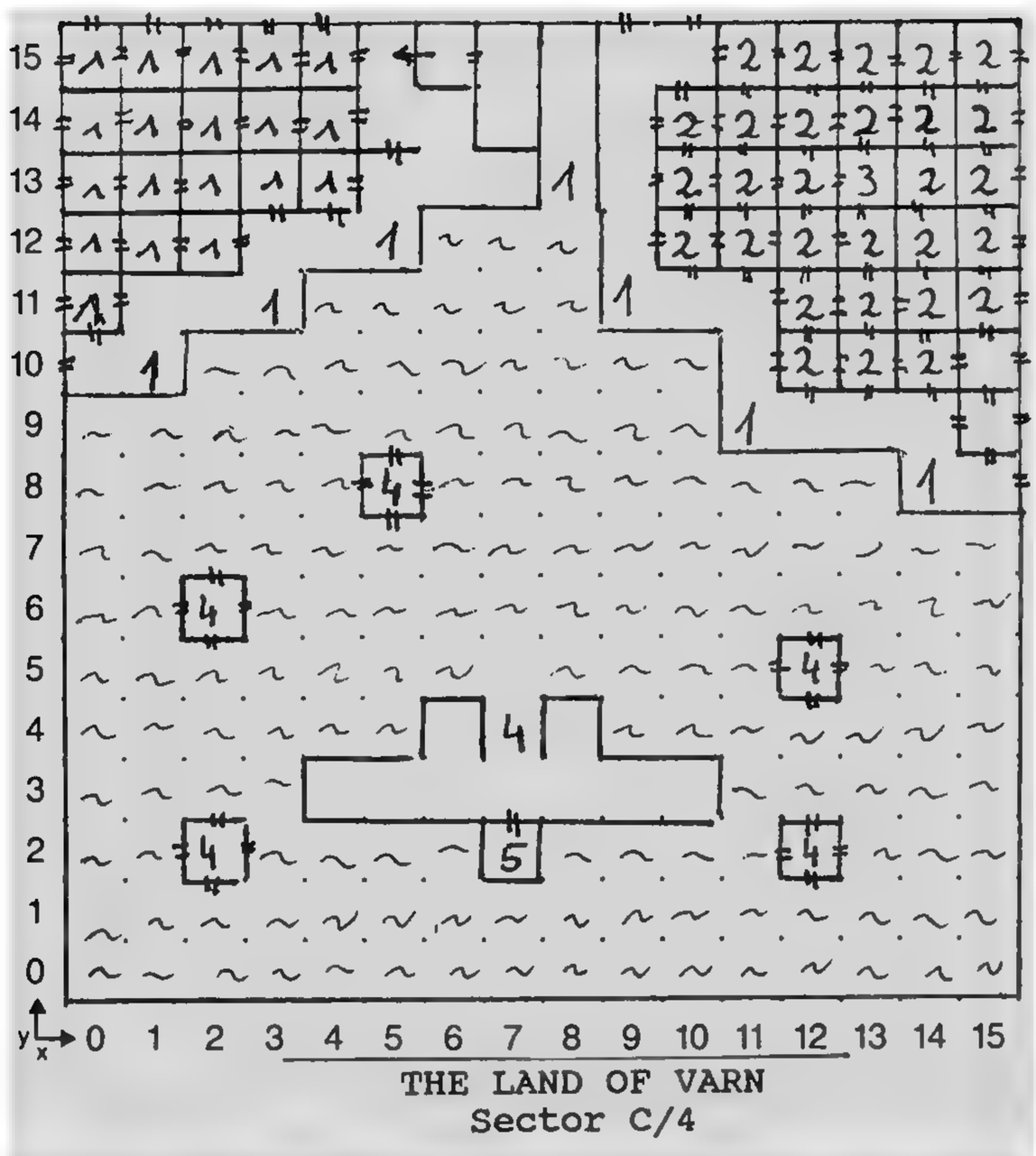
Damit ist der Auftrag erfüllt.

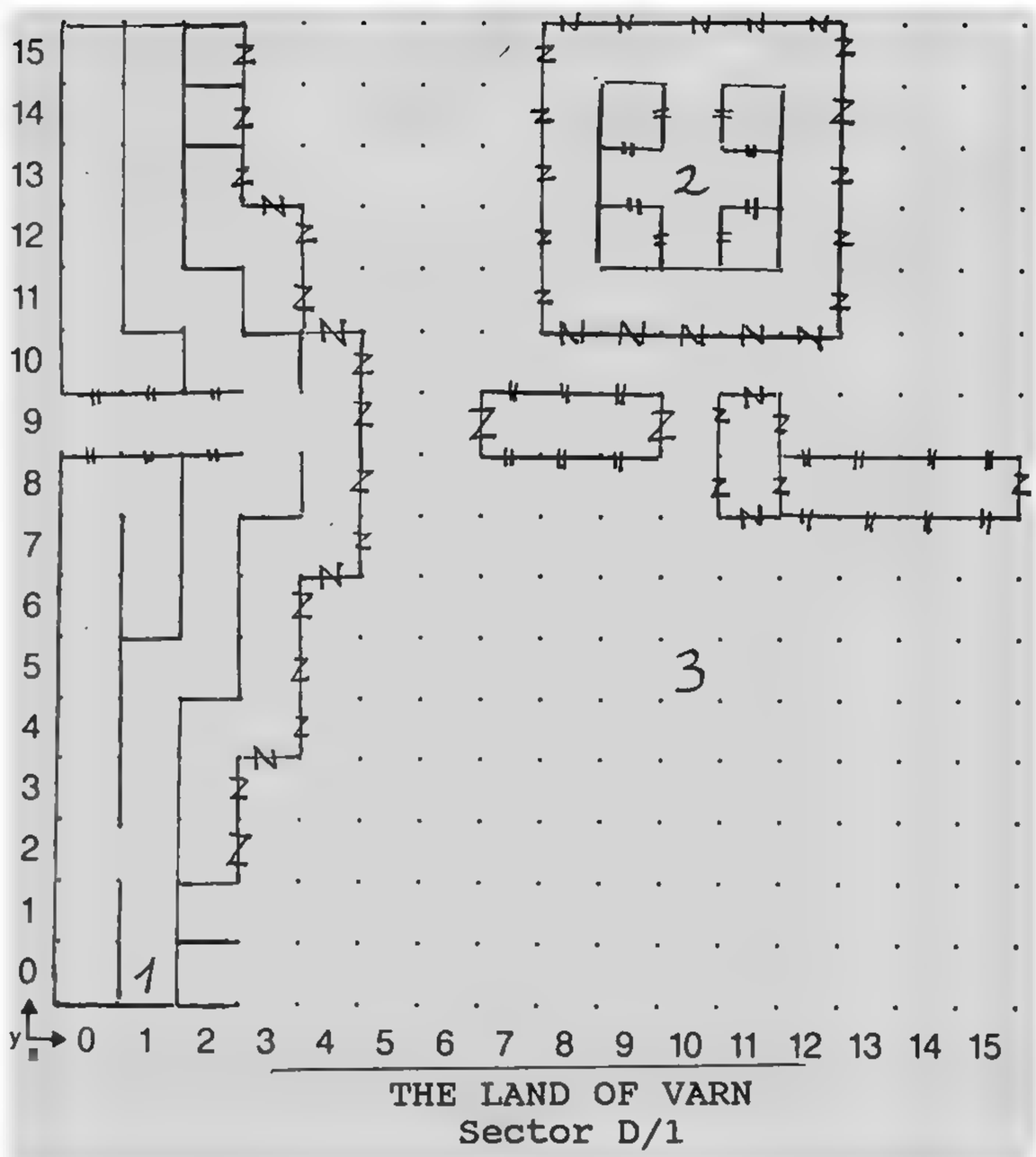
MAP SECTOR C/4

1 At the waters edge are the decaying remains of a large ship, search, (Y/N)? (Encounter!)
2 Mysterious weeping echoes throughout! (Anti-Magie Zone)
3 Portal of Power, enter (Y/N)? (Zugang zum Building of Gold Level 4 !!!)







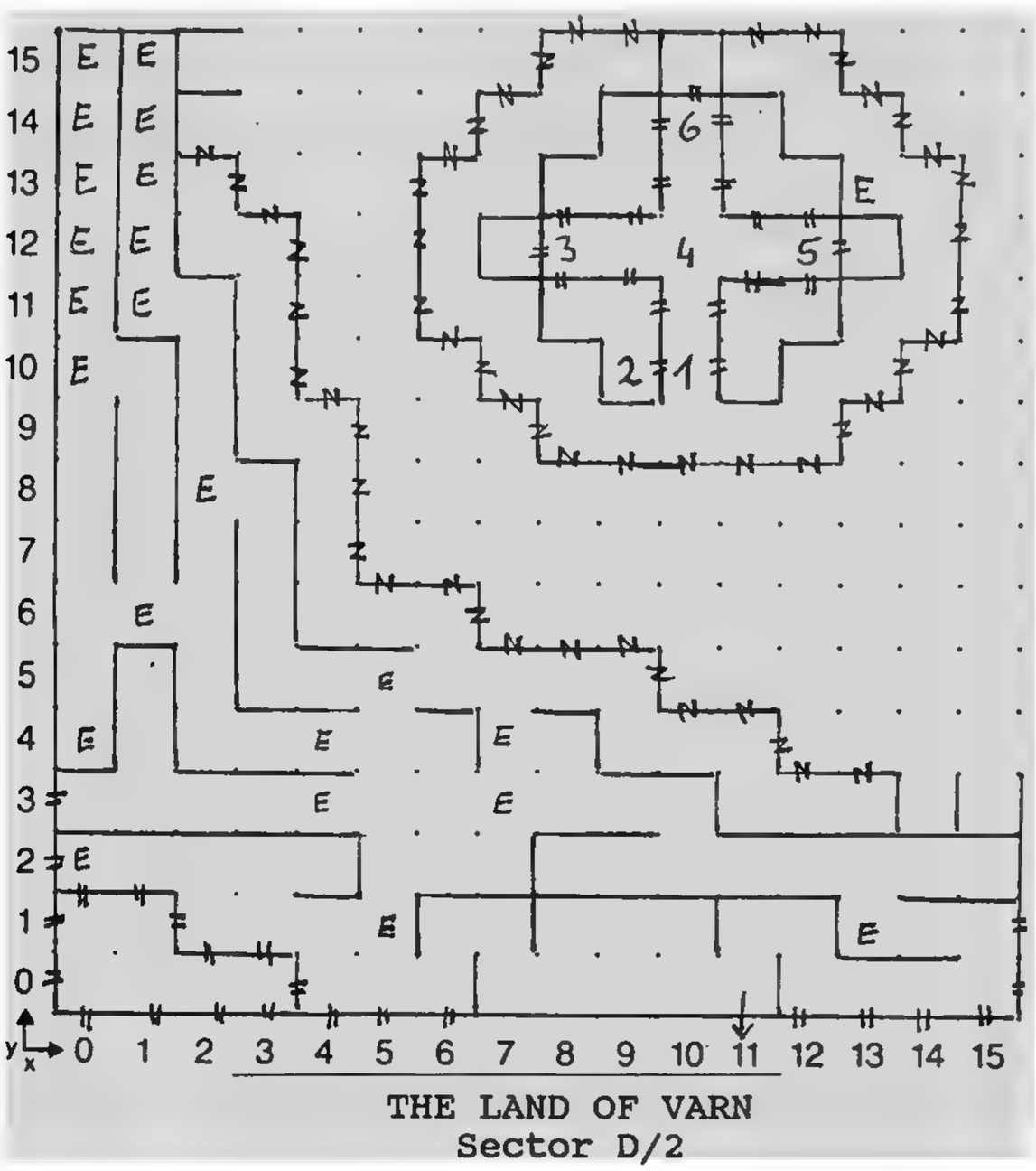


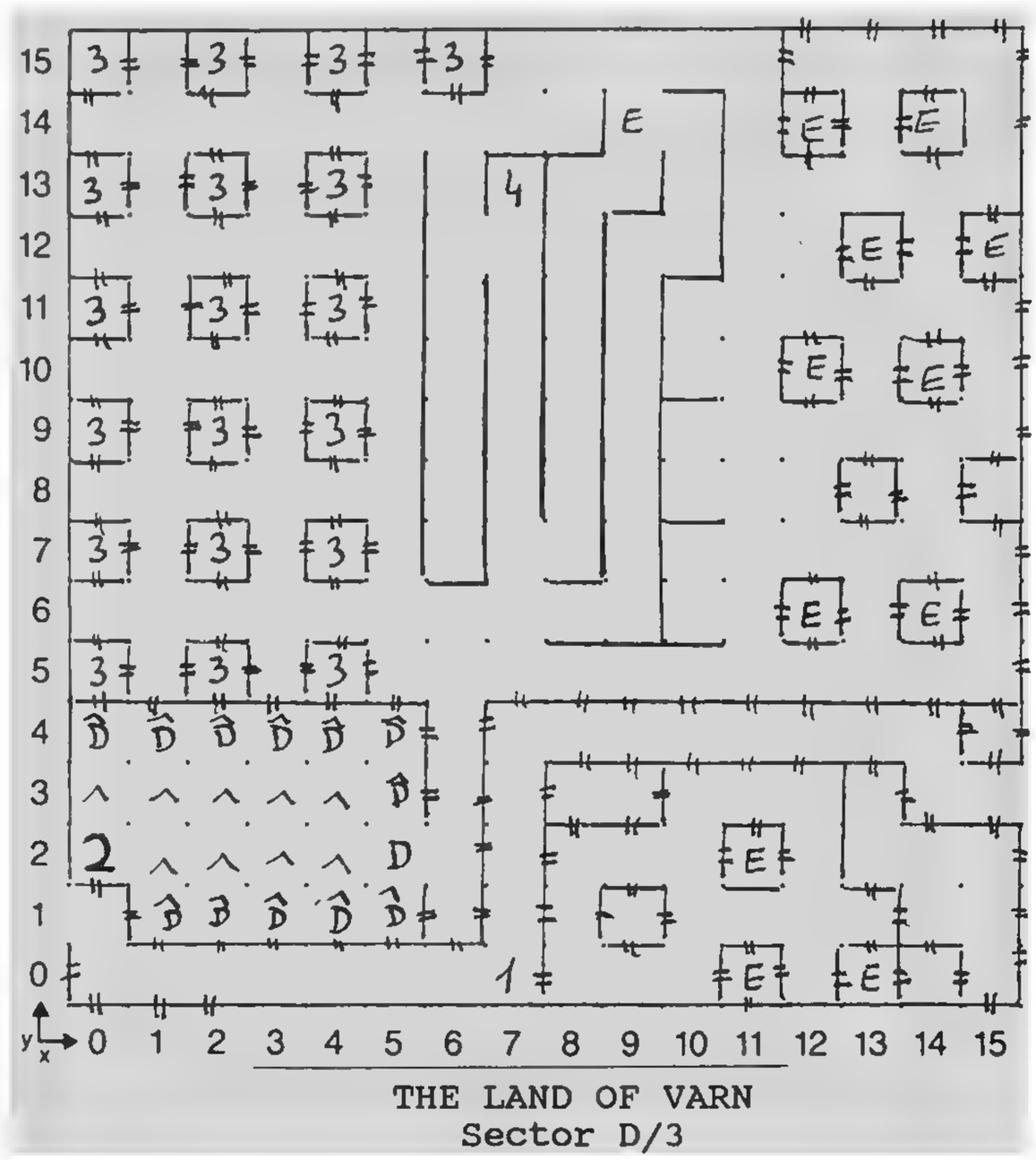
4 Crazed natives attack! (Encounter)
5 A large slab of coral blocks your passage! Mit Coral key: Your coral key fits perfectly in the lock, enter (Y/N)? (Zugang zum Coral Dungeon)

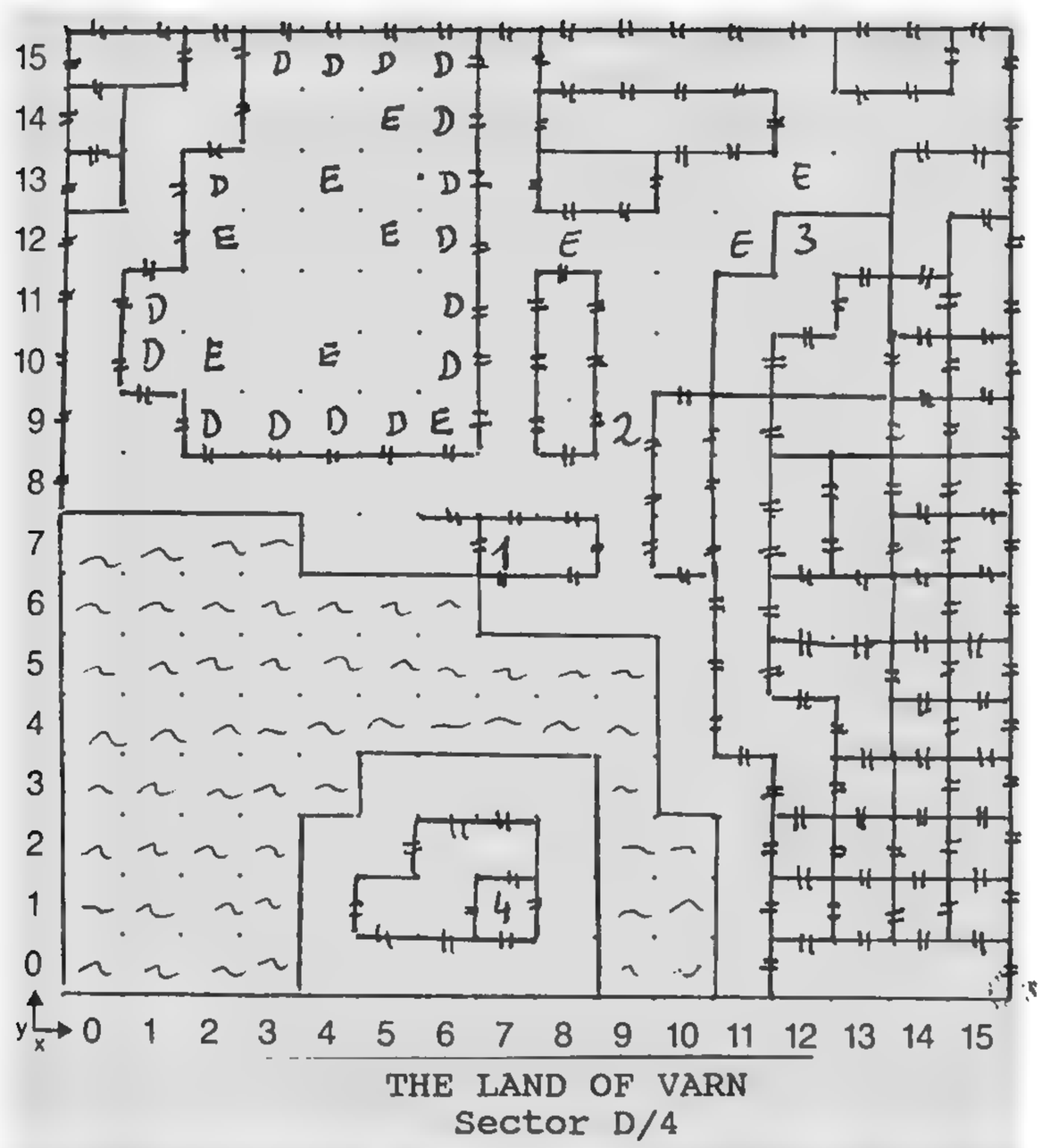
6. Auftrag: "Defeat the pirate ghostship anarchist!" Lösung: An Punkt 2 im Sektor B/4 stößt die Party auf diese Monstergruppe. Sie besteht aus mehreren Piraten, ein paar Geistern und einem Piraten-Kapitän. Die Piraten haben die lästige Angewohnheit, den einzelnen Partymitgliedern wichtige Gegenstände zu stehlen (z.B. Waffen). Macht Euch deshalb auf einen langen und schwierigen Kampf gefaßt. Es folgt nun der Anhang zur Karte:

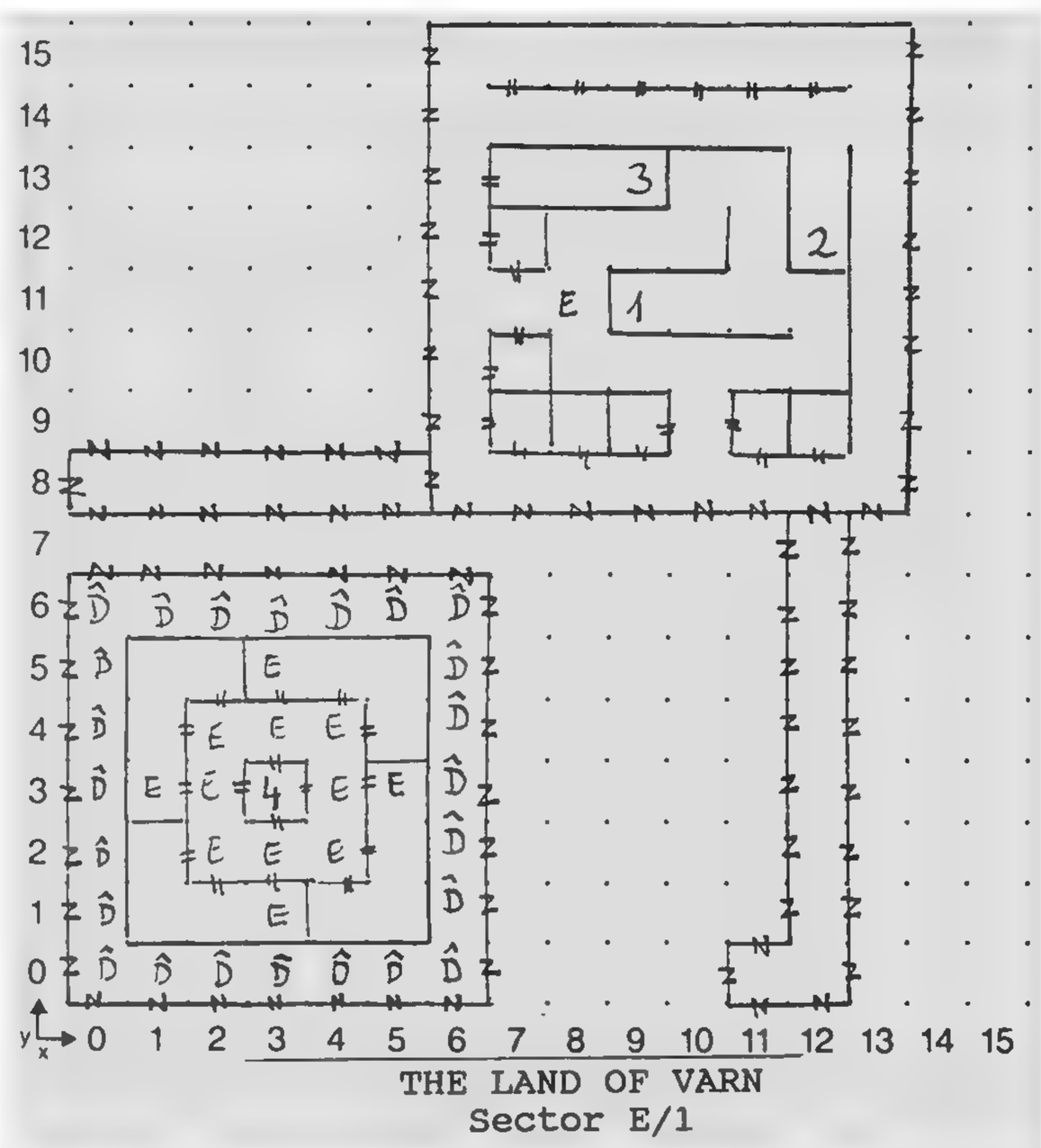
MAP SECTOR B/4

1 Free Trivia chance, pull branch (Y/N)? (Wenn man hier "Y" eingibt und darauf Trivia Island betritt, muß man nichts zahlen)
2 Pirate Ghostship anarchist! (Encounter, wie gesagt)
3 Trivia island! 500 gold, enter (Y/N)?
4 Who rules castle W.W.? (LORD IRONFIST)
5 Who is the voluptuous one? (LARA)
6 Who's lost sight? (OG)
7 Where's the very latest? (IN ERLIQUIN)
8 Who be ye? (I BE ME)
Anmerkung: Für jede korrekte







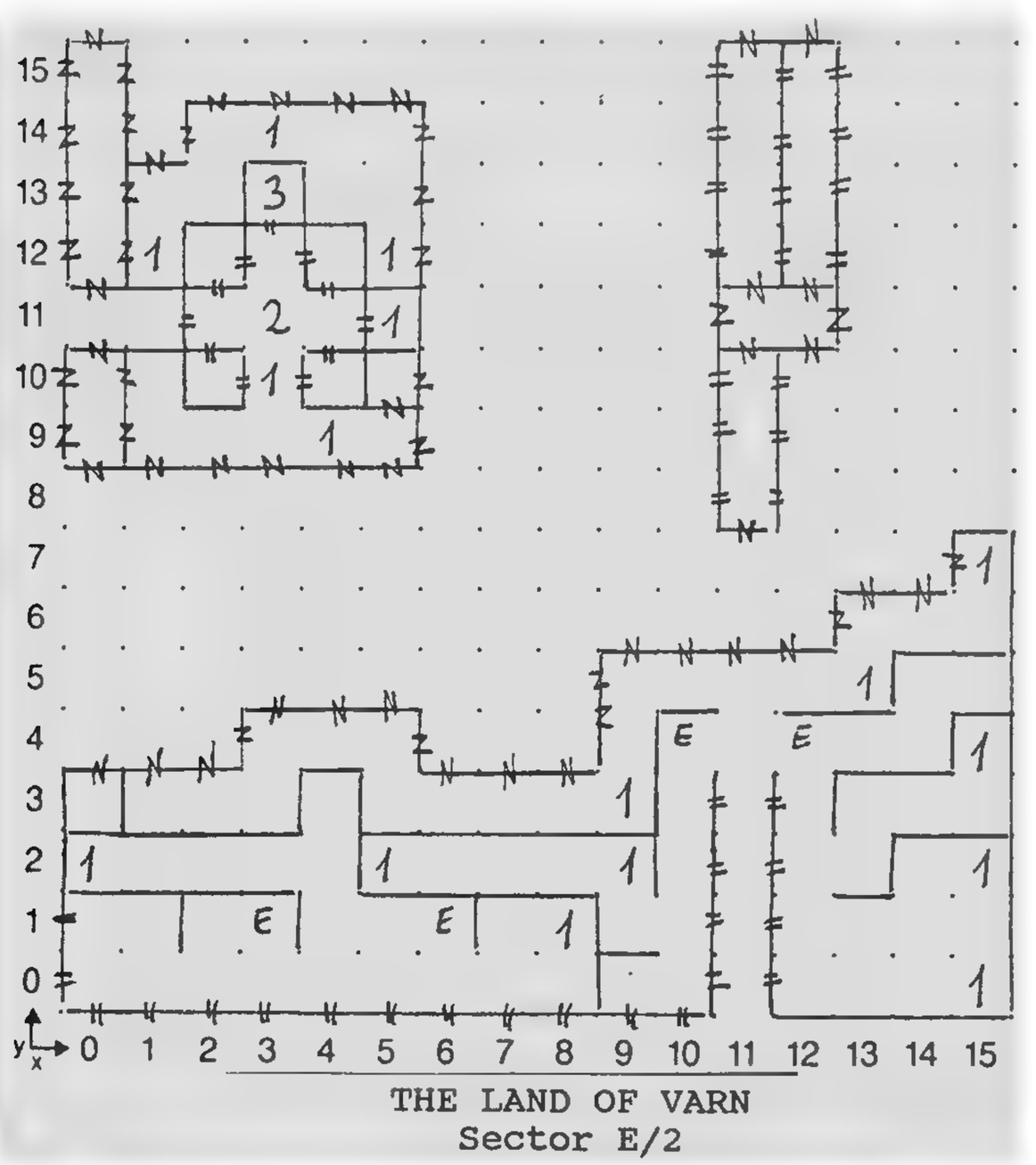


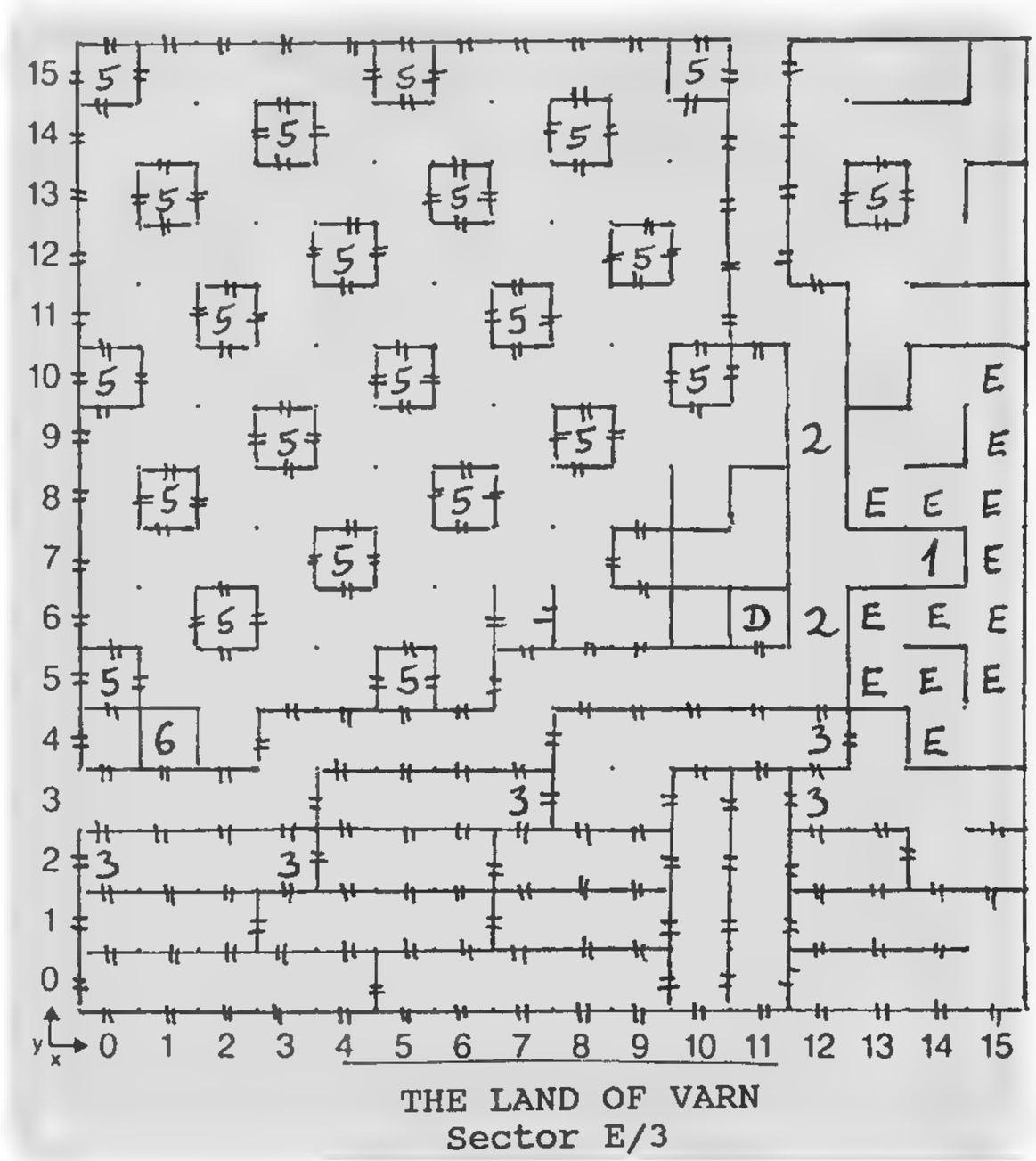
Antwort erhält man auf Trivia Island 50 Gems.

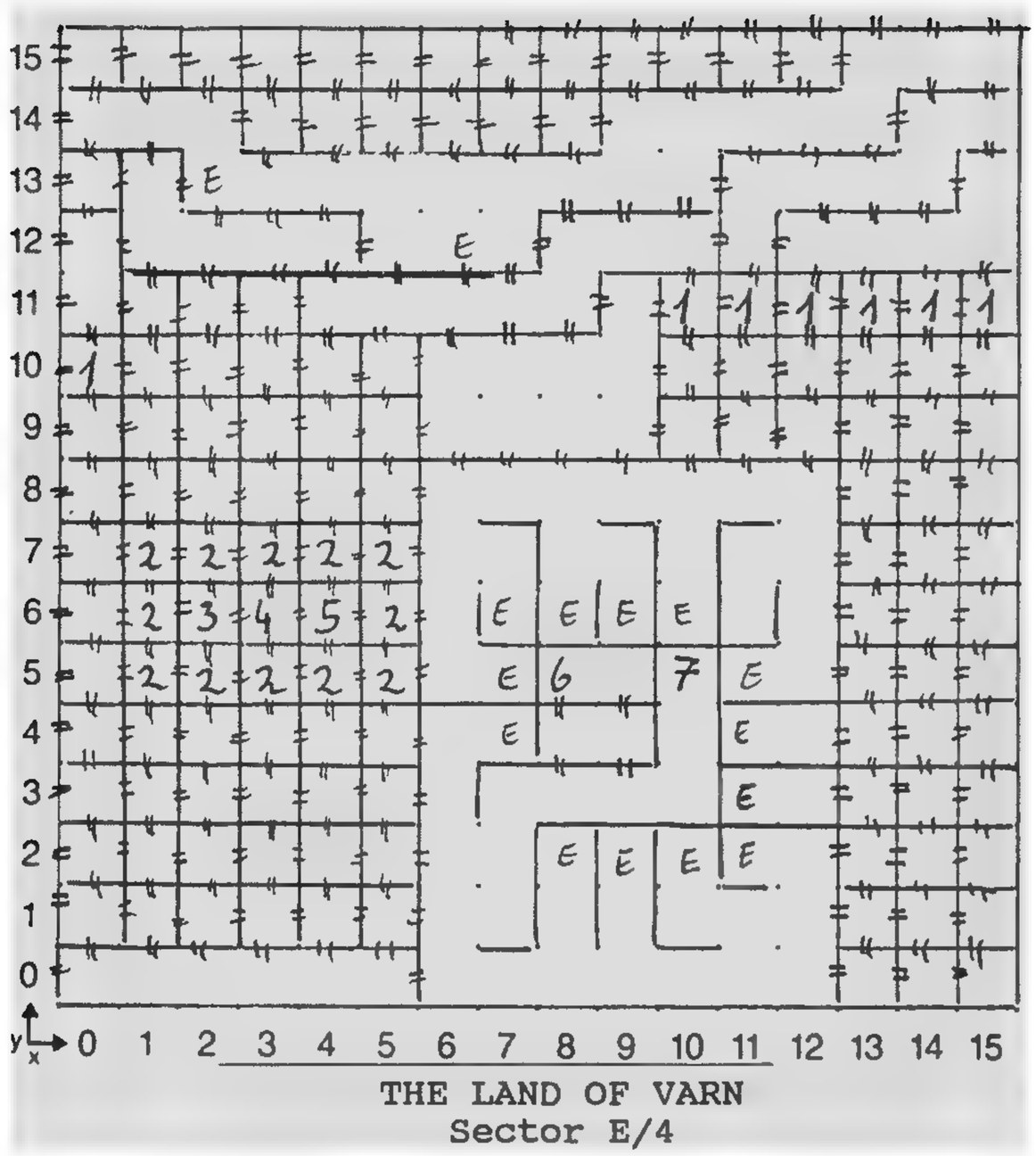
7. Auftrag: "Defeat the stronghold in Ravens Wood!" Lösung: Dazu steigt man im Sektor B/2 bei 9/9 in die Festung hinab. Im zweiten Level geht man bei 3/4 durch die unsichtbare Tür und dann den Gang entlang nach Osten. Am Ende des Ganges spricht der Sorcerer den Zauberspruch "Jump", so daß man zum Punkt 10 gelangt, wo man die Fallen abschalten kann. Dann geht man zu 11, bejaht die Frage und wird daraufhin nach Sorpigal teleportiert. Von dort geht man zurück zum Schloß und erhält weitere Erfahrungspunkte. Diese sollten gleich darauf in der nächstgelegenen Stadt ver-trainiert werden. Anschließend speichert man ab. Doch zunächst die Erläuterungen zur Karte:

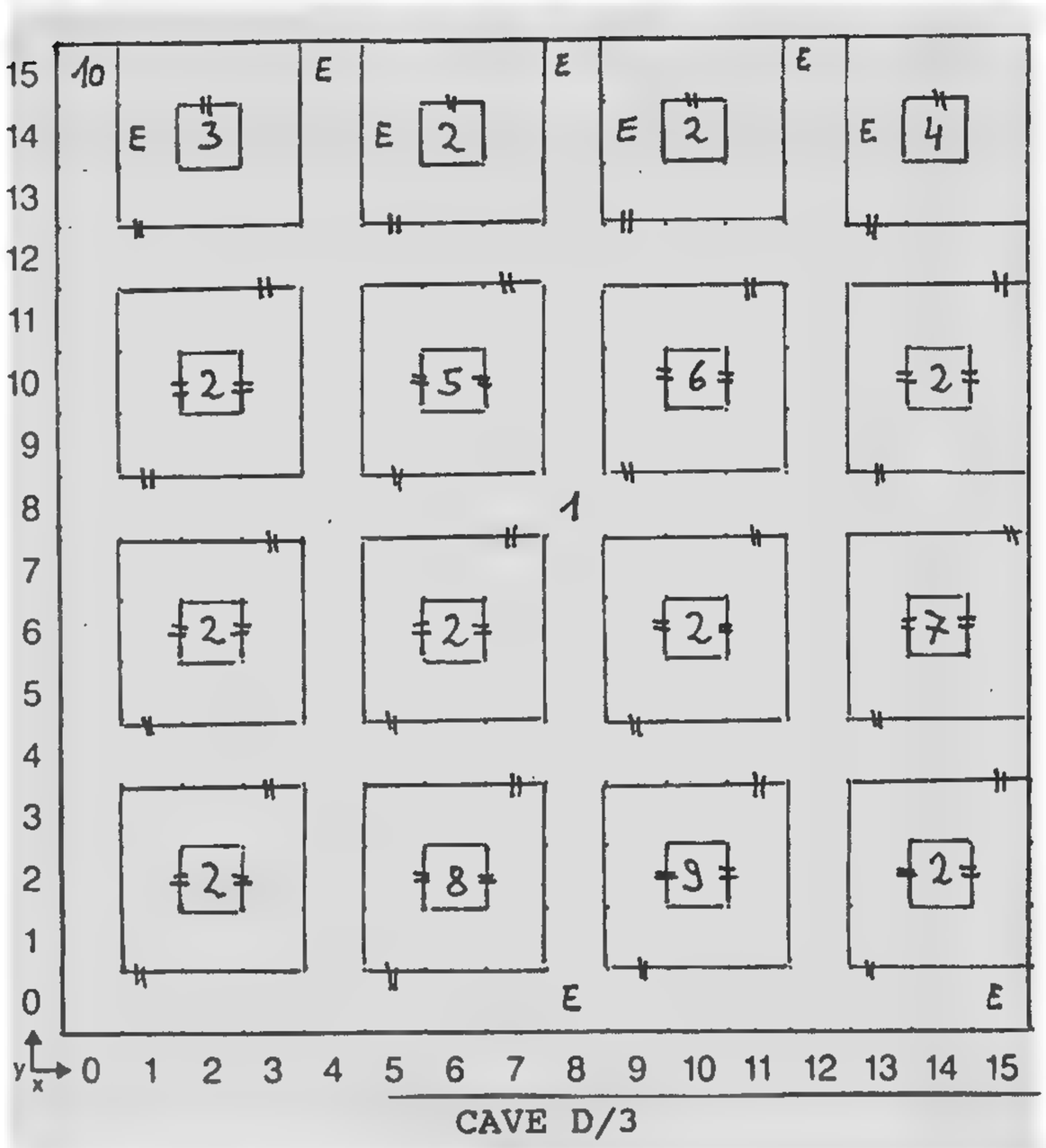
STRONGHOLD B/2 LEVEL 2

1 Stairs going up, take them (Y/N)?
2 Giants hurl boulders! (Hitpointverlust)
3 A boulder says: "There should be 5 tests".
4 The first test
5 The second test
6 The third test
7 The fourth test
8 Conveyor belt...Squish! The party is impaled on a wall of spears! (Falle bewirkt enormen Hitpointverlust)









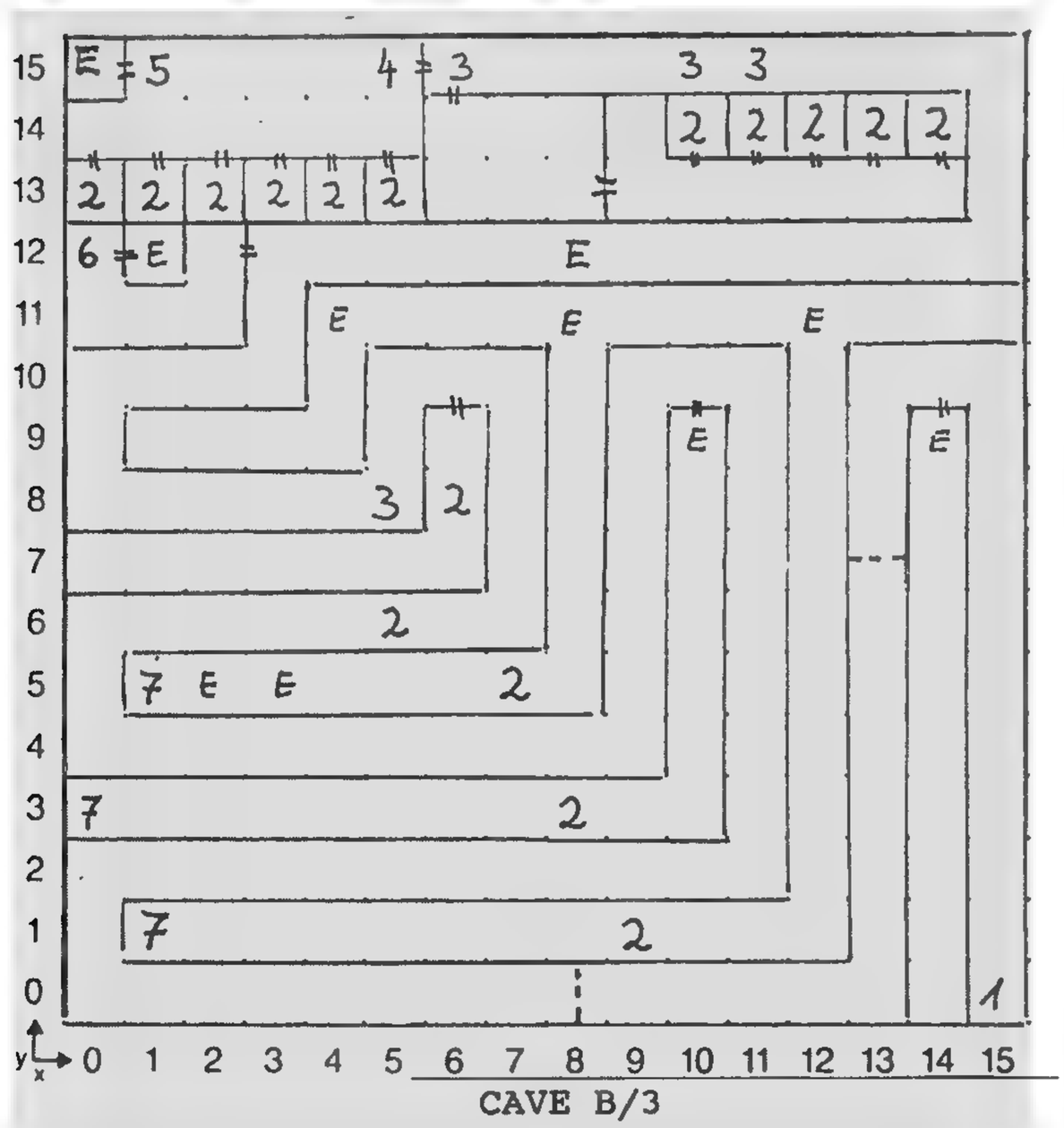
9 Etched in gold, message 2 reads: ONE,-RIDDLES-VALUE-YOU-YOU-5-CARD-MUST-CLAIMED.-DREAMS,-...
10 A button on the wall, push it (Y/N)? (Falle (Punkt 8) abstellen)
11 "I am Lord Archer, the Raven, I take from those who have and give to those who have not! Submit (Y/N) Bei "Y": Teleport zu Inn of Sorpigal Bei "N": Kampf mit Lord Archer und seinen Gesellen (tödlich!)

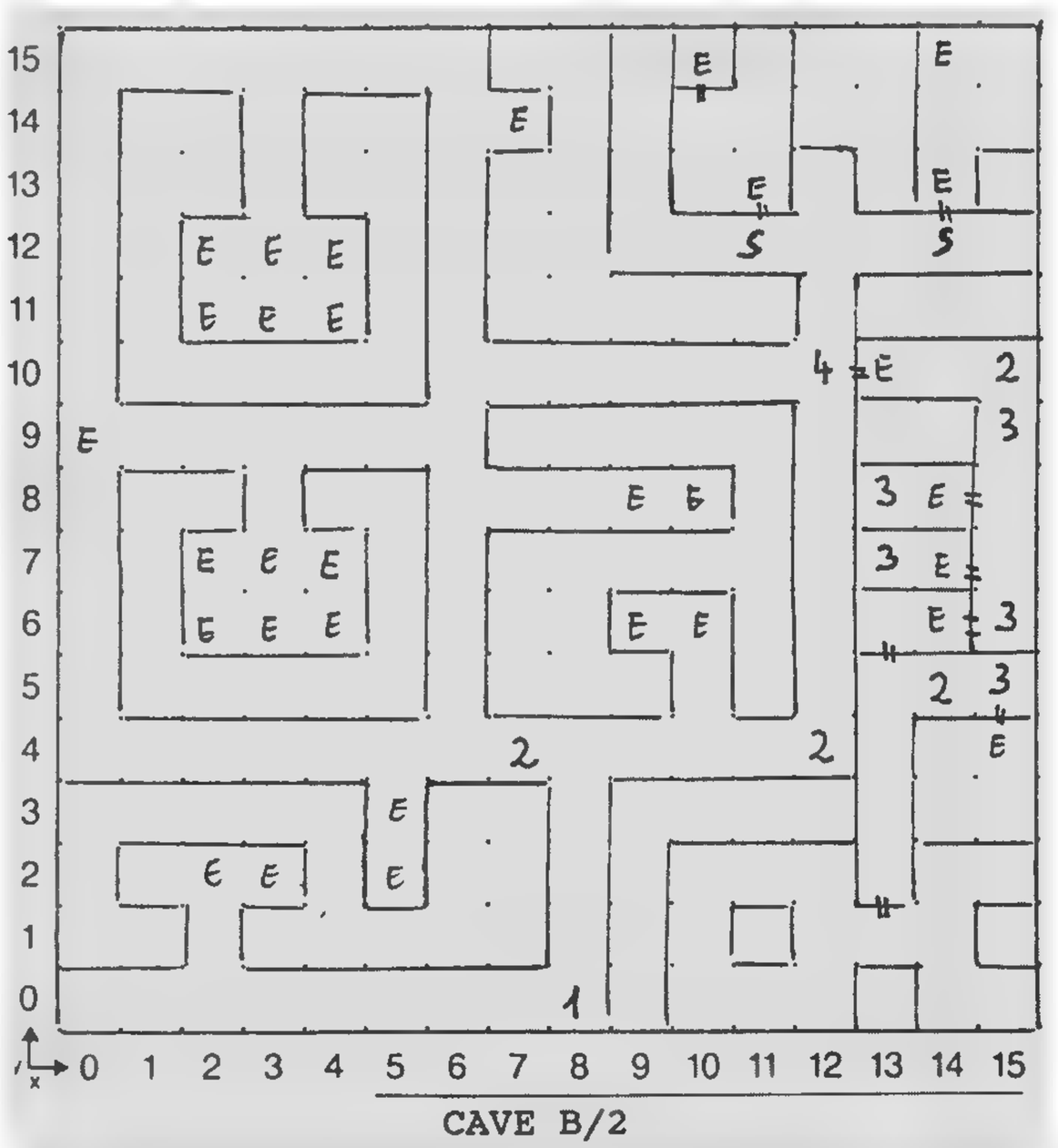
Nun kann man zum nächsten Schloß wandern, diesmal im Sektor B/1 zum Castle Blackridge North.

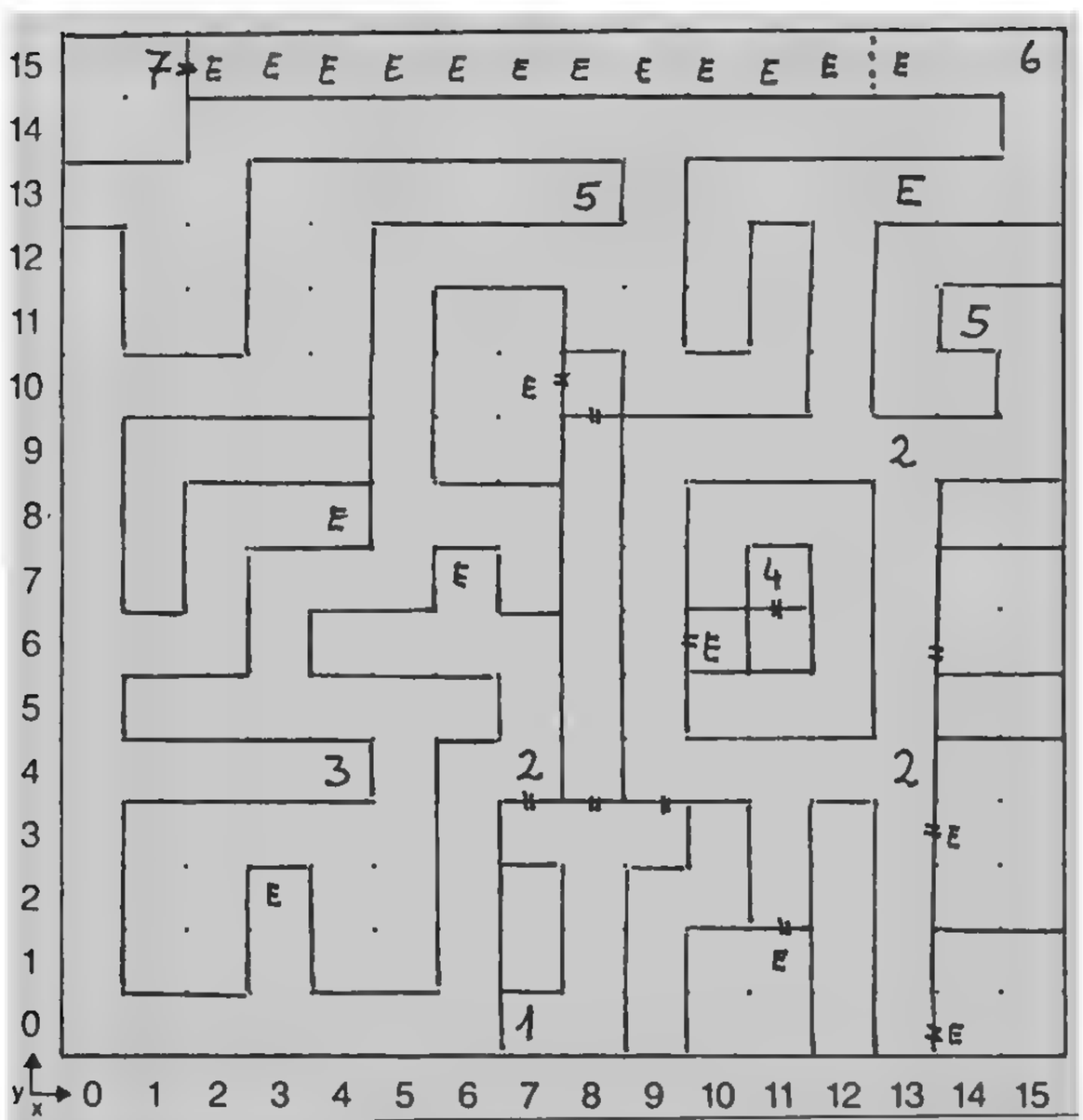
1 THE QUESTS OF LORD INSPECTRON

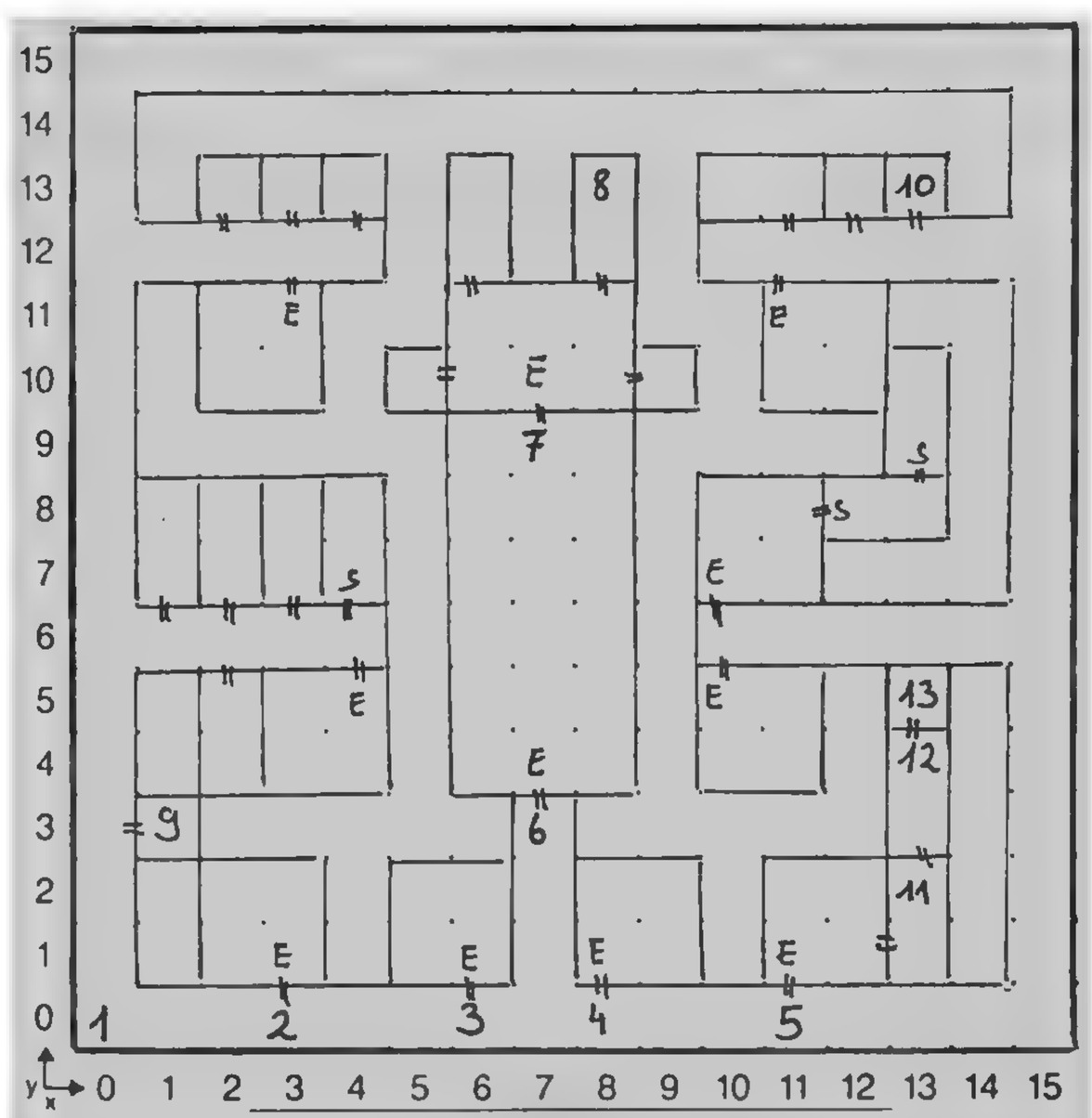
CASTLE BLACKRIDGE NORTH
1 Exit castle (Y/N)?
2 Lord Inspectron speaks: "Your services are needed, accept (Y/N)?"
3 Search...you found 30 Gems
4 Etched in silver, message A reads: ATIS-19-31UD54AEUPI1
5 Man in shackles moans in agony! Options:
1) Set the prisoner free (the prisoner flees!)
2) Torment the prisoner (the prisoner cowers!)
3) Leave without disturbing
6 A slide! (Teleport zum Quivering Forest)

1. Auftrag: "Find the ancient ruins in the Quivering Forest!" Lösung: Man steuert die Party







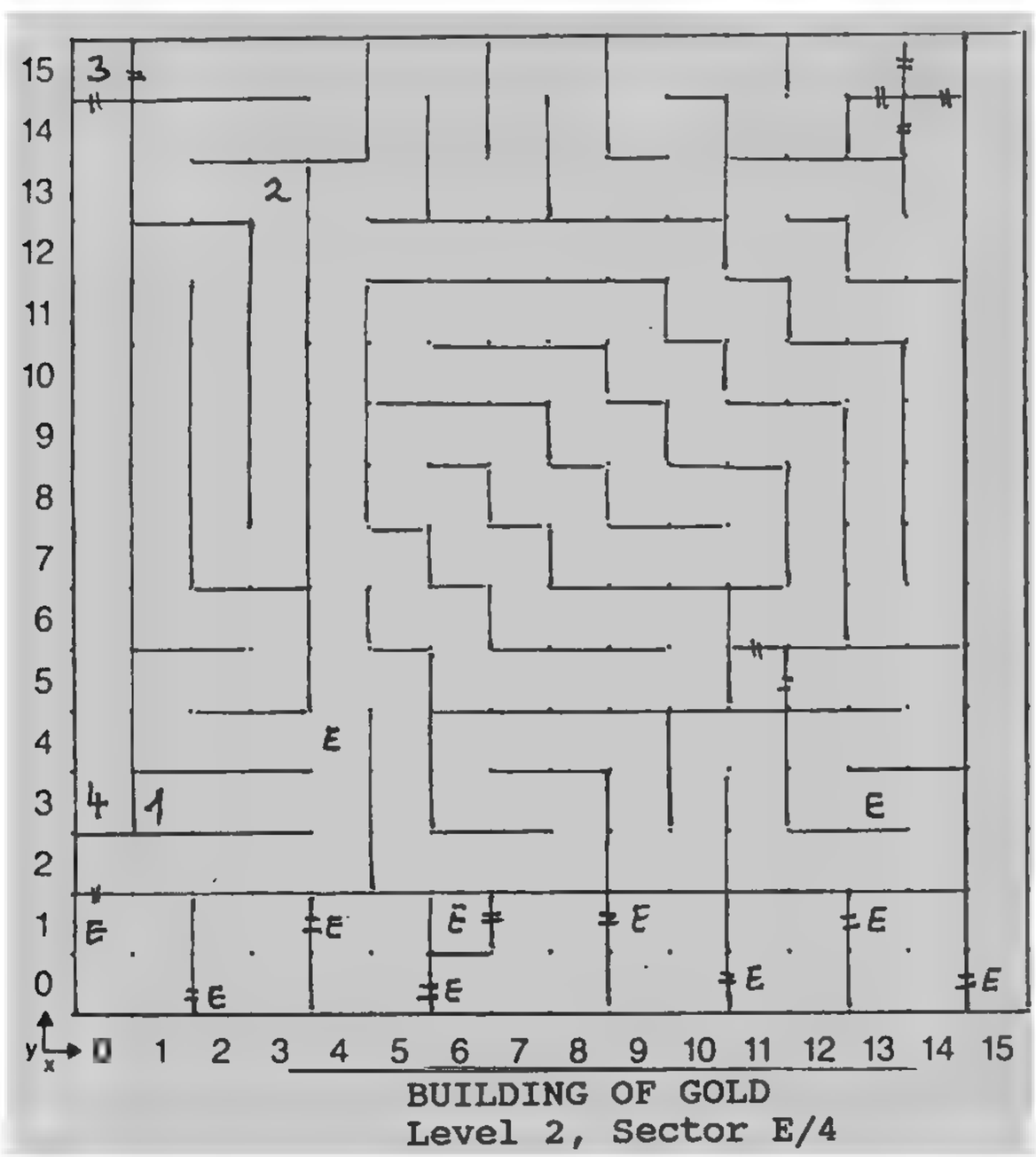


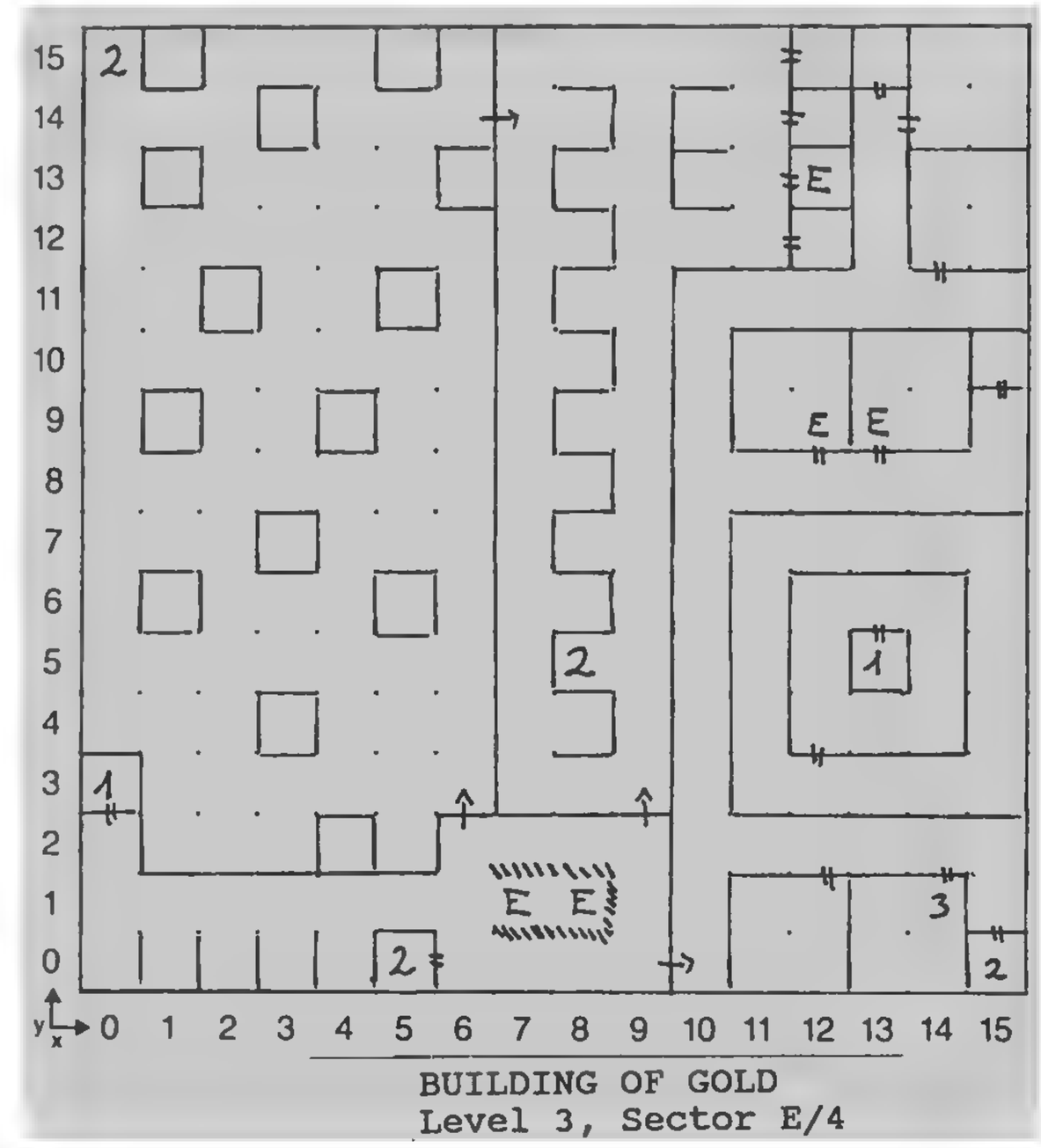
zum Punkt 6 im Schloß. Dadurch wird man direkt zum Quivering Forest teleportiert. Nun muß man nur noch die Ruinen (Wizard's Lair) bei 13/5 betreten, den Encounter bei 9/2 schlagen und zurück zum Schloß gehen (für den Rückweg dürfen die Zauberformeln "Fly" und "Surface" nicht verwendet werden, sonst ist der Auftrag nicht erfüllt!).

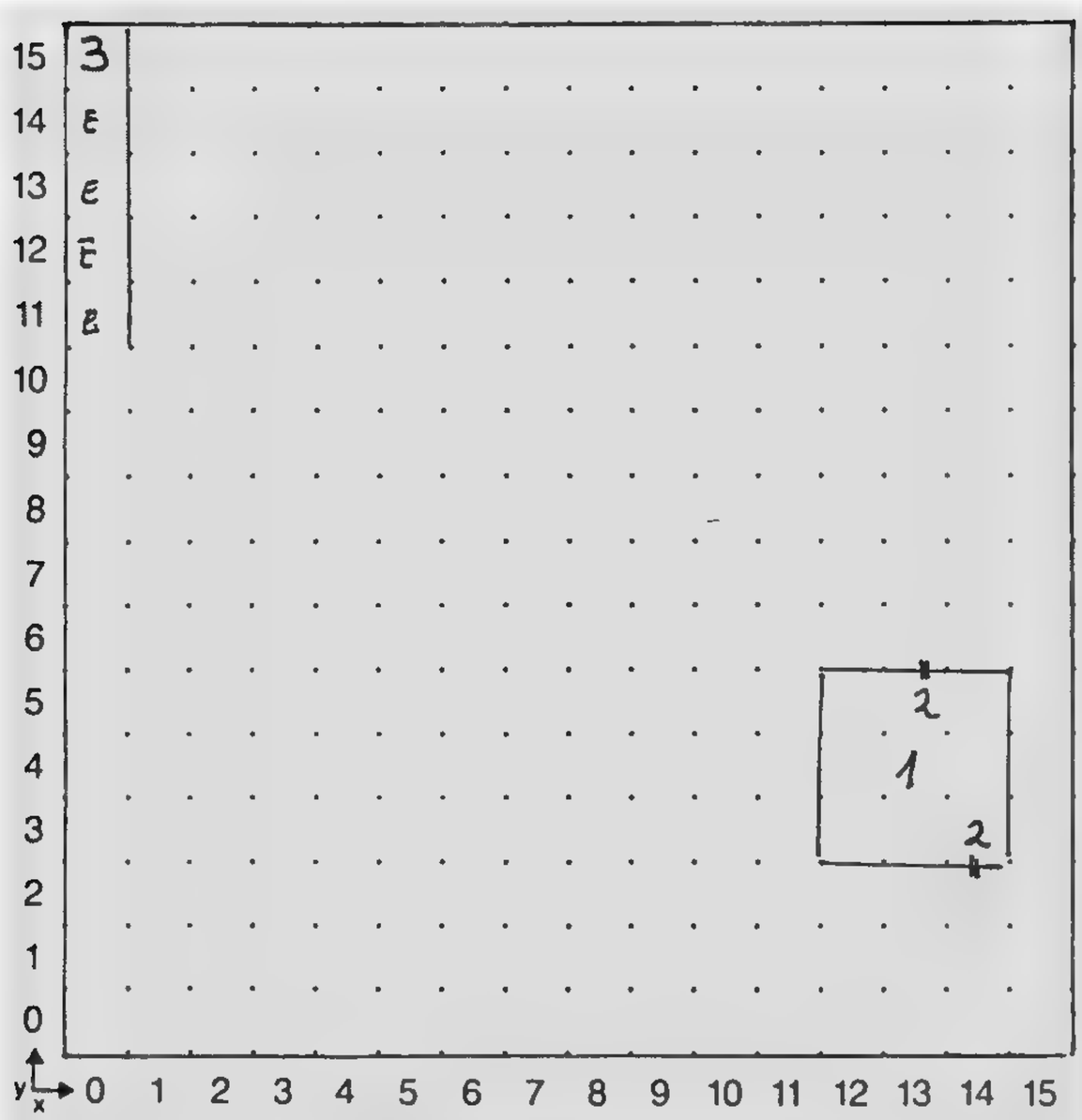
WIZARD'S LAIR LEVEL 1

1 An opening above leads outside, climb out (Y/N)?
2 The floor spins! (Wirbelfeld)
3 A gem encrusted archway reads: Lair of the omnipotent Wizard Okrim.
4 Stairs going down, take them (Y/N)?
5 Etched in gold, message 1 reads: COMPLETION-MUST-EACH-KINGS-OF-ASTRAL-WITH-9TH-SANCTUM-AND-WONDROUS
6 The wall is painted from ceiling to floor in a black and white checkered pattern! (Bei "Search": Fundort B Queen Idol)
7 Search you found...100 Gems

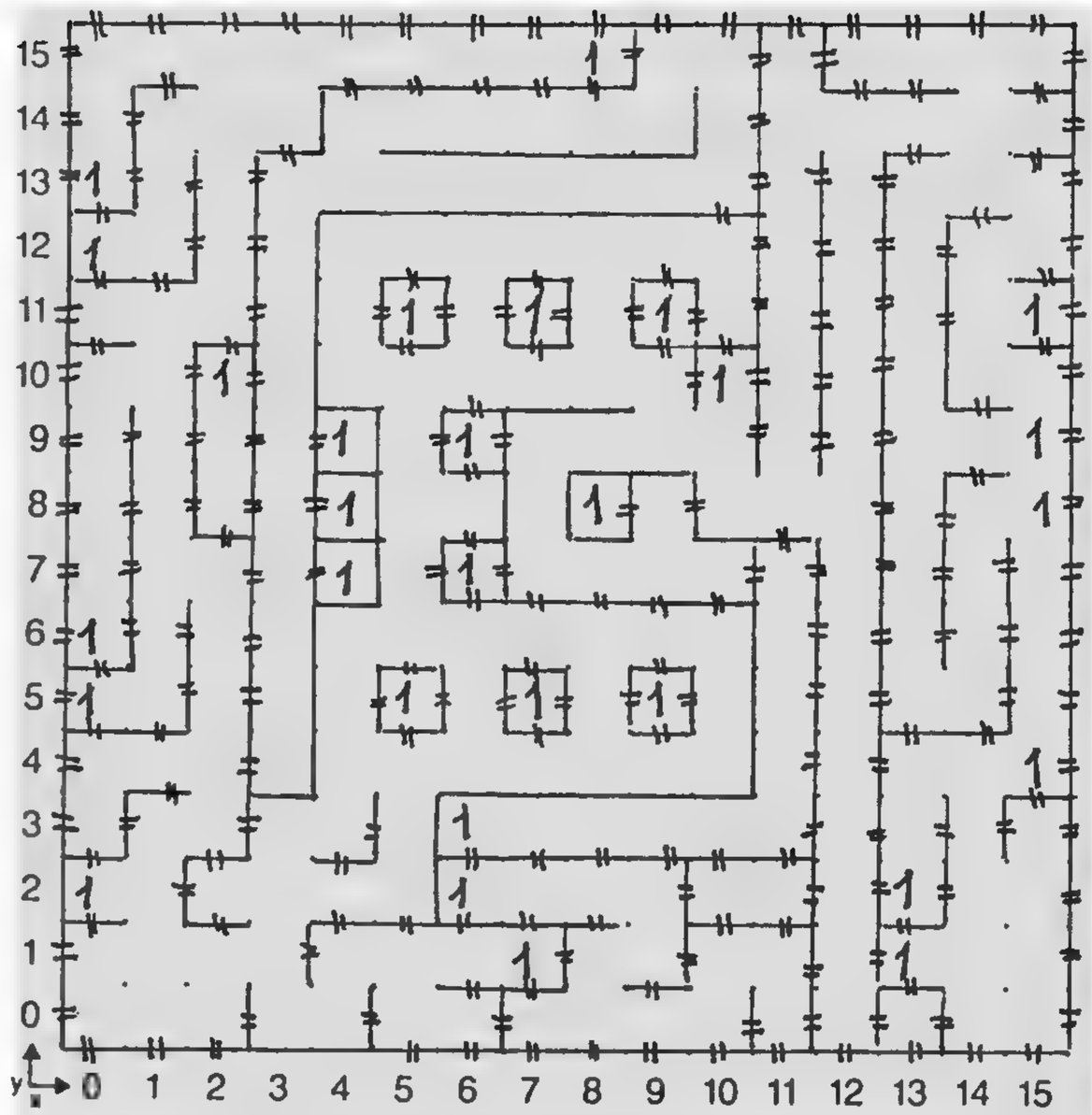
Anmerkung: Wenn man den Kampf bei 12/12 mit dem Zauberer Okrim heil überstanden hat, erscheint die Nachricht: A ghostlike figure rises from the body of Okrim and speaks, "In exchange for my ring, forfeit a life, accept (Y/N)" (Bei "Y": Fundort Ring of Okrim, Partymitglied an erster Stelle "Eradicated". Bei "N": "May







BUILDING OF GOLD
Level 4, Sector E/4



SOUL MAZE
unknown

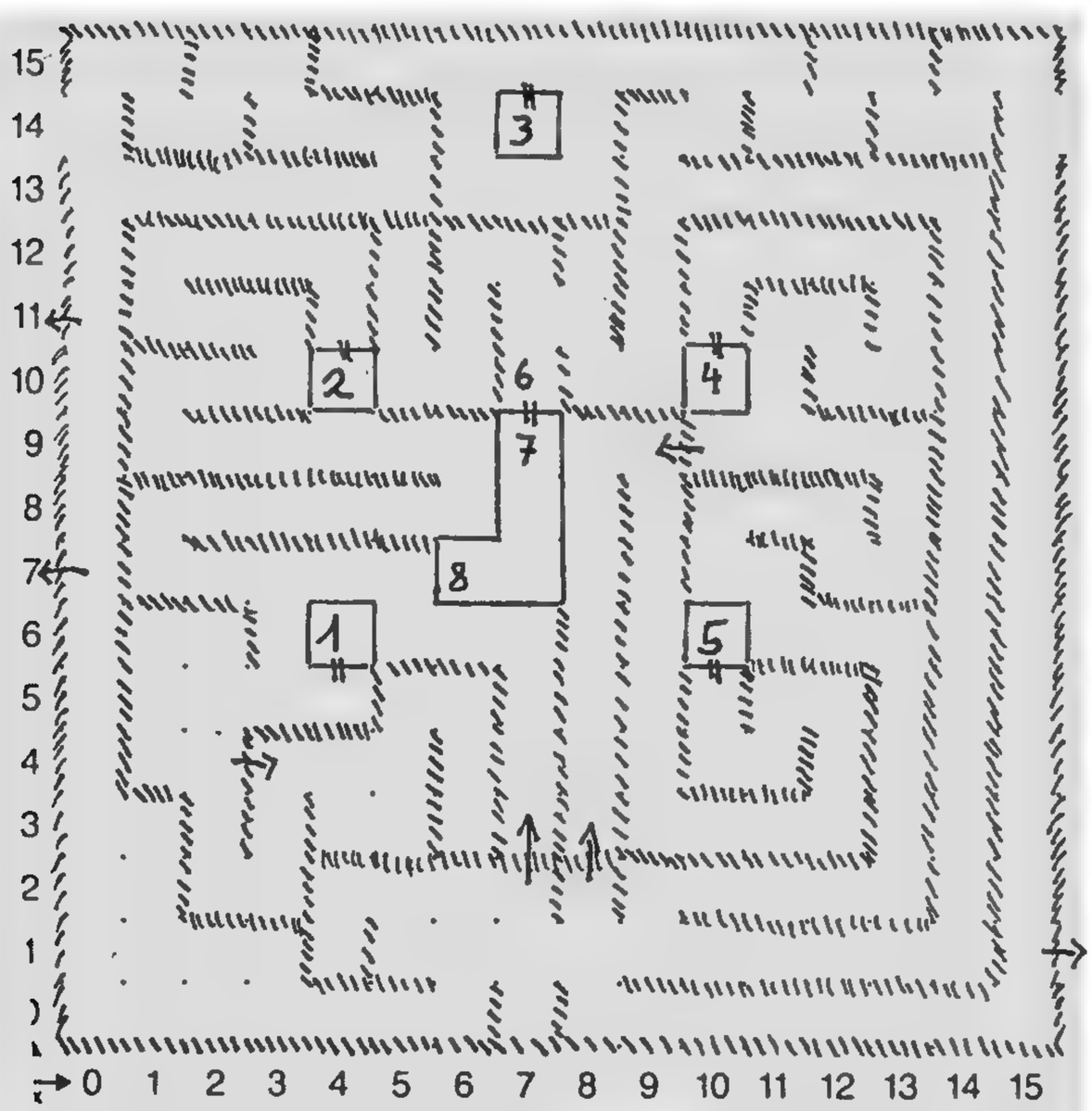
the shadow of death greet you with open arms!" = Fluch; Fundort Ring of Okrim. Der Ring kann nur einmal benutzt werden. Er bewirkt die sichere Flucht aus einem Kampf.)

2. Auftrag: "Visit Blithes Peak, and report!" Lösung: Im Sektor B/3 muß der Punkt 6 erreicht werden. Dazu benutzt man entweder den Spruch "Walk on water", oder man läßt sich durch den Punkt 4 in diesem Sektor hinteleportieren.

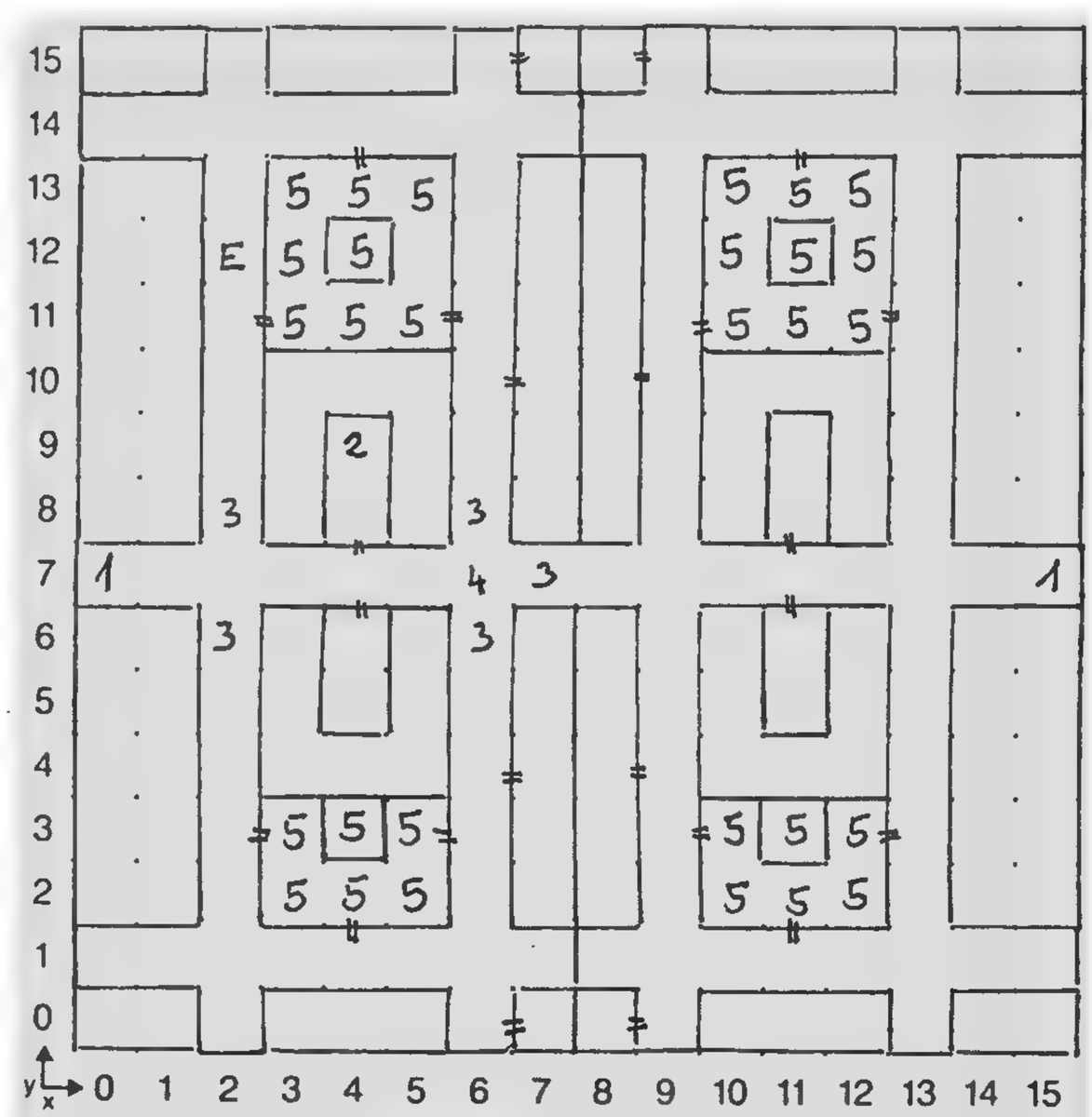
3. Auftrag: "The people of the desert have much to trade, bring me a sample of their goods!" Lösung: Hierzu geht man in den Sektor D/1 zum Punkt 2 und macht das Tauschgeschäft. Den Cactus Nectar, den man dabei erhält, liefert man im Schloß ab.

MAP SECTOR D/1
1 Kilburn, C-3 6-14
2 A small tribe of desert nomads have established a trading post here. Trade item (Y/N)?
3 Suddenly a gargantuan scorpion attacks!

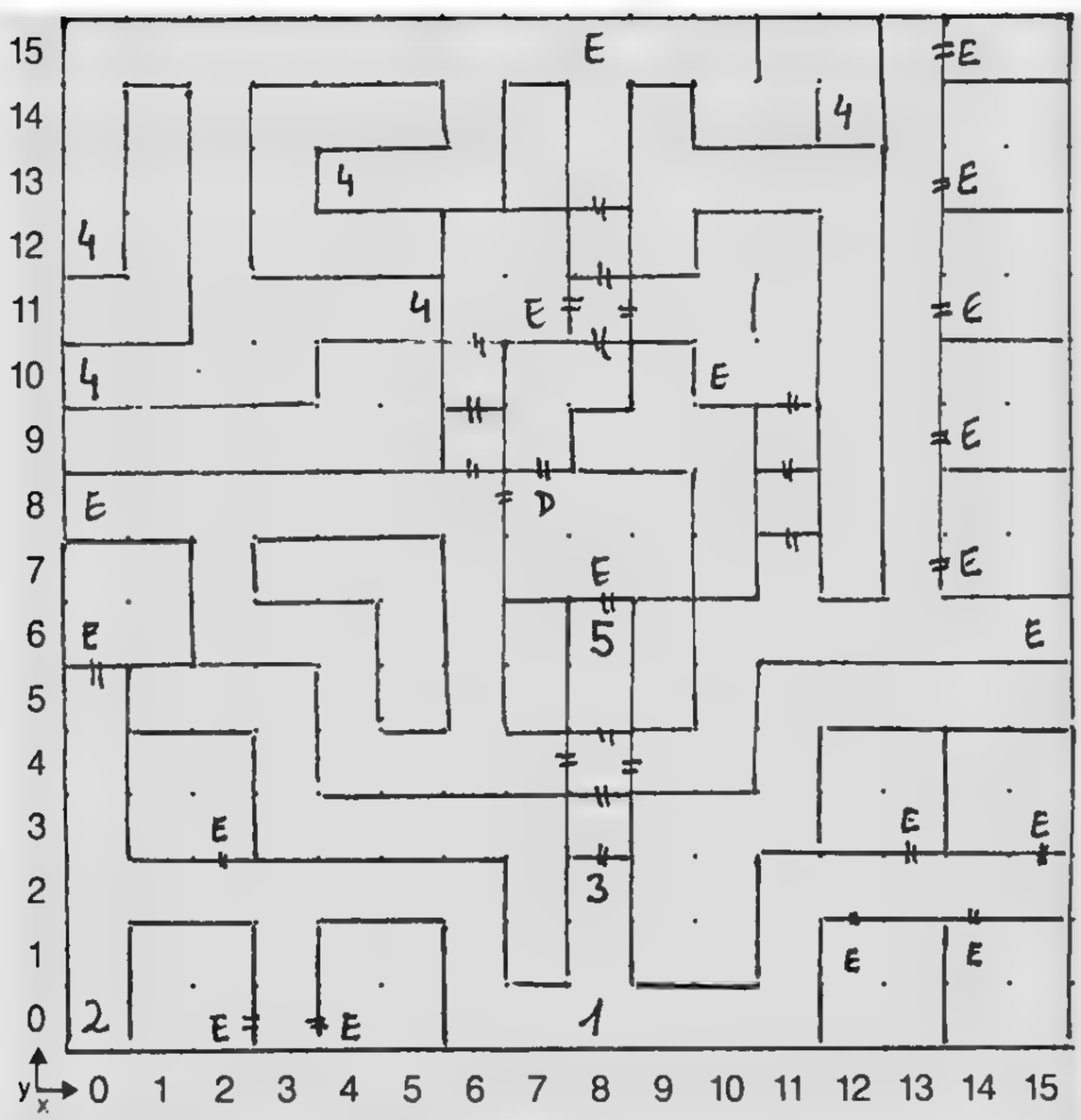
4. Auftrag: "Find the Shrine of Okzar in the caves below Dusk!" Lösung: Im Dungeon



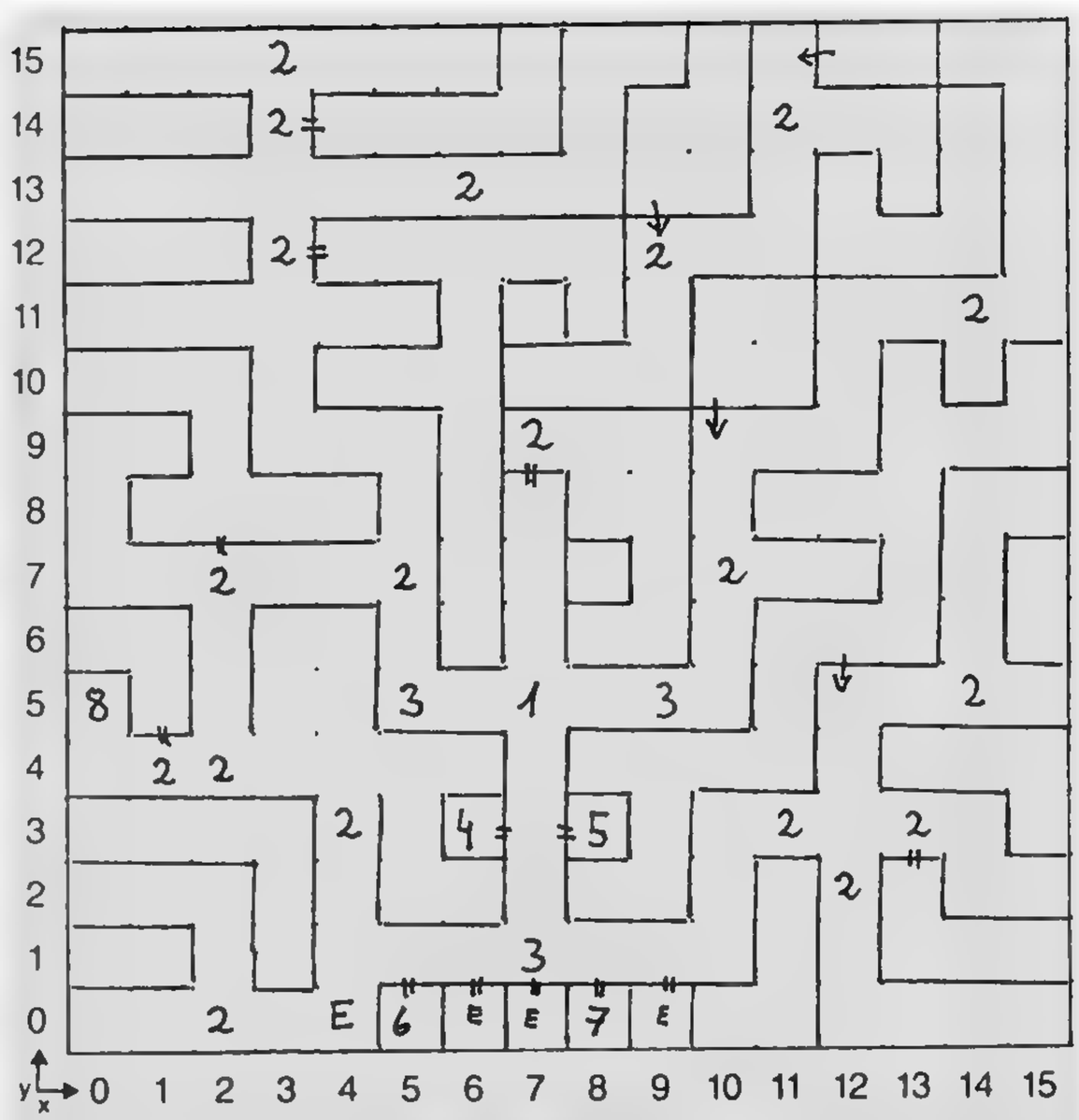
ASTRAL DUNGEON
unknown



DUNGEON ERLIQUIN
Sector B/1



DUNGEON PORTSMITH
Sector B/3



CORAL DUNGEON
Sector C/4

Dusk (wie der Name schon sagt, befindet sich sein Eingang in der Stadt Dusk) geht man zum Punkt 8, betet, verläßt das Gewölbe über den Ausgang und kehrt zum Schloß zurück.

DUNGEON DUSK

1 Stairs going up, take them (Y/N)?
2 Blue and white portal, enter (Y/N)? verschiedene Teleports:
9/1 zu Cave Sector B/3
11/1 zu Cave Sector D/3
13/1 zu Cave Sector B/2
15/0 zu Inn of Sorpigal
3 Stalactites shower the party! (Hitpointverlust)
4 A pit of poisonous spikes! (Vergiftung, Abhilfe mit "Levitate")
5 Psychic blast! (tötet meist ein Partymitglied, Abhilfe mit "Psychic Protection")
6 The Prism of Precision grants those, who are worthy +4 Accuracy!
7 The Flame of Agility grants those, who are worthy +4 Speed!
8 The Shrine of Okzar, pray (Y/N)?
9 A cavernous passage, take it (Y/N)? (Teleport zum Dungeon Dragadune Level 1)
10 Behind an old tapestry, a message etched in gold reads: YICU2ME3

5. Auftrag: "Find the fabled fountain in Dragadune!" Lösung: Dieser Brunnen befindet sich an Punkt 5 im Castle Dragadune. Einfach vorbeischauen und zurück zum Schloß.

CASTLE DRAGADUNE

1 A passage leads outside, take it (Y/N)?
2 Decayed bones crunch beneath you!
3 Stairs going down, take them (Y/N)?
4 The green clover grants those who are worthy +4 luck!
5 The fabulous fabled fountain of Dragadune converts all gold into experience, accept (Y/N)?
6 A mutated creature chained to the floor grunts as you approach. Options:

1) Set the prisoner free (the prisoner flees!)
2) Torment the prisoner (the prisoner cowers!)
3) Leave without disturbing
7 Etched in silver, message F reads:
TSTST,E1,DDS15A1DRH
8 Carved in stone, a trivial message reads: I be me

CRYSTAL KEY

6. Auftrag: "Solve the riddle of the ruby!" Lösung: Im ersten Level der Festung (Stronghold) von Sektor B/2 geht man zum Punkt 3 und löst das Rätsel (Antwort: Crystal). Darauf erhält man den Crystal Key, den man im Schloß vorzeigt.

7. Auftrag: "Defeat the stronghold in the Enchanted Forest!" Lösung: Mit Hilfe der Ruby Whistle betritt man die Festung von Sektor B/3. Im zweiten Level geht man zum Punkt 2. Man gelangt dorthin entweder durch das Labyrinth (schwierig) oder mit dem Zauberspruch "Etheralize". Dort angekommen, besiegt man den Gray Minotaur und geht dann zum Schloß zurück. Wieder erhält man einige Erfahrungspunkte, mit denen man weitere Levels nach oben steigen kann. Im gleichen Sektor steht auch das Castle Blackridge South. Hier die Aufträge und die Kartenanhänge.

THE QUESTS OF LORD HACKER

CASTLE BLACKRIDGE SOUTH

1 Exit Castle (Y/N)?
2 Lord Hacker speaks: "Your services are needed, accept (Y/N)?"
3 A mysterious cloaked figur, bound and gagged, lies motionless in the corner. Options:
1) Set the prisoner free (the prisoner flees!)
2) Torment the prisoner (the prisoner cowers!)
3) Leave without disturbing
4 Etched in silver, message C reads: IACI1;-2;0NU--G,NOT2
5 Empty Vault! Alarm!
6 A slide (Teleport nach Sektor B/1, 12/2 !!!)
7 Pit of Peril.(Teleport zum Dungeon Dragadune Level 3)

1. Auftrag: "Bring me garlic!" Lösung: Diesen Gegenstand findet man im Shop der Stadt Algary.

2. Auftrag: "Bring me Wolfsbane!" Lösung: Diesen Gegenstand findet man ebenfalls im Shop von Algary.

3. Auftrag: "Bring me Belladonna!" Lösung: Diesen Gegenstand findet man im Shop der Stadt Erliquin.

4. Auftrag: "Bring me the head of a Medusa. Lösung: Dazu geht man in die Höhle (Cave) im Sektor B/2. Dort besiegt man den Encounter bei

15/4 und findet unter ein paar Goldstücken den besagten Gegenstand.

CAVE B/2

1 Passage leads outdoors, exit (Y/N)?
2 A trap! A pit of poisonous spikes opens below the party! (Vergiftung, Abhilfe mit "Levitate")
3 Snake Pit! (Encounter, Abhilfe ebenfalls mit "Levitate")
4 Smashed remains of stone statues seem suspiciously lifelike.

5. Auftrag: "Bring me an eye of a Wyvern".
Lösung: Beim Encounter in Sektor C/3 an Punkt 3 findet man das Auge.

6. Auftrag: "Bring me a dragons tooth"! Lösung: Im Sektor A/2 schlägt man den Encounter bei 11/3 (u.a. kämpft ein Drache mit) und findet dort den Zahn.

7. Auftrag: "Bring me the Ring of Okrim!" Lösung: Diesen findet man im ersten Level des Wizard's Lair beim Encounter mit den Koordinaten 12/12. Um dort hinzugelangen, steigt man bei 0/6 in den zweiten Level hinab, geht durch das Labyrinth bis zur Treppe bei 15/14 und steigt von dort hoch in den ersten Level. Man befindet sich dann bei 0/14 - der Weg ist also frei.

WIZARDS LAIR LEVEL 2 (B-1)

1 Stairs going up, take them (Y/N)?
2 A strange ringing sound startles the party. You are teleportet! (Zufallsteleport)
3 Inset in the wall, a stone face proclaims: "Okrim is watching. He studies your weaknesses!"
4 Inset in the wall, a stone face speaks: "I would pay highly for a green handled, pearl encrusted Abelnuski."
5 Inset in the wall, a stone face yells: "My brain hurts!"
6 A banner reads: The Labyrinth of Lazzeruth...few have entered, none have returned!
7 Etched in gold, message 4 reads: OF-BE-HAS-TRUE-KNOWLEDGE-PLANE-A-LEVEL-TO-REALITY-IT
8 Inset in the wall, a stone face speaks: "I see all, I hear all, know nothing..."

Nachdem der Ring of Okrim überbracht wurde und man erneut einige Levels nach oben geklettert ist, geht man gleich nochmal zum Lord und stellt sich einer neuen Aufgabe. Im Unterschied zu den anderen Lords, die in einem solchen Fall einfach wieder mit der ersten Aufgabe beginnen, nimmt der Lord in diesem Schloß alle Gegenstände, die die Party im Backpack trägt, weg und teleportiert sie in den dritten Level des Dungeon Dragadune!

THE CLERICS OF THE SOUTH

DUNGEON DRAGADUNE LEVEL 3

1 Stairs going up, take them (Y/N)?
2 On the right wall is a painting of a box, on the left a painting of a curtain
3 Door number 1
4 Door number 2
5 Door number 3
6 Covered with cryptic symbols, a large gong hangs from the ceiling. Strike it (Y/N)?
a) A loud tone resounds throughout the room!
b) A mellow tone relaxes you
c) A sharp tone assaults your senses!
7 Etched in gold, message 5 reads: SCOOP:-THE-DISCOVERIES-YOUR-TO-RETURN-THE-YOUR-FOR-DREAMS-IS
8 Poof! (Zufallsteleport)
9 The clerics of the south speak:
a) "Hear the three tones and return!"
b) "We deem you worthy of advancement!"

Nach dem Teleport befindet sich die Party bei 7/4. Von dort geht man zum Punkt 9. Der Auftrag, den man dort erhält, wird folgendermaßen erfüllt: Zuerst müssen alle Punkte mit der Nummer 6 aufgesucht werden. Dort befinden sich nämlich Gongs an der Decke (mit verschiedenen Klängen). Man gelangt an sie nur durch die Teleportfelder oder durch Zauberei ("Etheralize, Teleport"). Hat man die drei verschiedenen Töne gehört, geht die Party zurück zum Punkt 9 und wird dort befördert. Der Rückweg geht dann durch die Level 2 und 1 bis zum Castle Dragadune. Bis auf die zahlreichen Monster sind diese Dungeons nur von geringer Bedeutung für den weiteren Spielverlauf. Hat man schließlich die Oberfläche erreicht, betritt man Dusk City, wo man sicher einen Level nach oben steigen kann, eventuell unbrauchbare Gegenstände verkauft und abspeichert.

DUNGEON DRAGADUNE LEVEL 2

1 Stairs going up, take them (Y/N)?
2 The ground shakes!
3 Stairs going down, take them (Y/N)?
4 The room is painted from ceiling to floor in a black and white checkered pattern! (Es erscheint eine Tür bei 3/12)

DUNGEON DRAGADUNE LEVEL 1

1 Stairs going up, take them (Y/N)?
2 Painted in a black and white pattern, a sign reads: The last part is the first.
3 Temple Wolf Pass
4 Cult of the new order
5 The walls glow ominously
6 Etched in stone: 28 days out. No food, low on supplies. We fear the worst yet we continue - Corak.
7 Stairs going down, take them (Y/N)?
8 Etched in gold message 8 reads: THE-ARE-QUESTS,-INCREASES-IDENTIFY,-APPLY.-LOCATIONS,-END-ATTAINED-MY-SEQUEL
9 A cavernous passage, take it (Y/N)? (Zugang zum Dungeon Dusk)

Weiter geht die Zeit der Vorbereitung...

SCALE OF JUDGEMENT

Zur Lösung dieser Mission gibt es wahrscheinlich mehrere Möglichkeiten. Ich beschränke mich jedoch auf meine Version. Zuerst betritt man die Höhle im Sektor B/3 und geht zu Punkt 4 (man gelangt dorthin am besten mit "Etheralize", alles andere ist langwierig und schwer). Von dort benutzt man die Portale (0/13 - 5/13), um in die sechs verschiedenen Schlösser zu gelangen. In den Schlössern besucht man jeweils den Gefangenen (Prisoner). Bei diesem hat man die Wahl, ihn entweder freizulassen (1), zu foltern (2) oder das Gefängnis zu verlassen (3).
Zu welchem Schloß welches Portal führt, und wie man dort mit dem Gefangenen umzugehen hat, habe ich in einer Tabelle zusammengefaßt. Doch zunächst folgen Karten und Bemerkungen zu den beiden neuen Schlössern (die anderen wurden bereits abgedruckt).

CASTLE DOOM

1 Exit Castle (Y/N)?
2 A loud machine pulsates rhythmically.
3 A metallic box echoes: "Intruder alert!"
4 A sign above the door reads: Monster breeding grounds, keep out!
5 Etched in silver message D reads: //SV/21;-22R,;DU1RS0
6 Written in blue blood: The canine has the key!
7 Etched in silver: Message interleave: 'FEDBAC'.
8 A passage leads to outside, take it (Y/N)?
9 A banner reads: The endless spiral!!!
10 Scrawled on the wall: For the world is hollow and I have touched the sky!
11 A small child shivers fearfully as you approach...Options:
1) Set the prisoner free (the prisoner flees!)
2) Torment the prisoner (the prisoner cowers!)
3) Leave without disturbing
12 Scratched on the wall: Search after the canine rewards you!
13 A gruesome statue says:

"Start at 15-7 at walk to doom!"
14 Written on the wall: Jump three times to reach center.
15 Suspended in a force field is the body of a man enclosed in an iron suit. Telepathic communication: "I am the true King Alamar, imprisoned by a demonic alien being! Confront him with this Eye of Goros and you should see his true self...the fate of the realm is at stake." (Fundort Eye of Goros)
16 A golden door repels you! (Durchgang nur mit Gold Key)
17 Etched in gold: Message interleave: '8,5,3,9,1,4,6,2,7'

Anmerkung: Das Castle Doom ist geradezu vollgestopft mit Encountern, die wertvolle, teils magische Waffen und andere Gegenstände mit sich rumtragen.

CASTLE ALAMAR

1 A passage leads to outside, take it (Y/N)?
2 A loud scream from behind the door!
3 Catapult
4 Inside a steel cage, a fair maiden weeps...Options:
1) Set the prisoner free (the prisoner flees!)
2) Torment the prisoner (the prisoner cowers!)
3) Leave without disturbing
5 Kings guards approach. "No King's pass, no admittance!" (Durchgang nur mit King's pass)
6 A Trap!
7 Fiery Explosion
8 "Throne Room"
9 The omnipotent King Alamar speaks:
A) "My saviors, you're always welcome here! You should find the Inner Sanctum...live long and prosper."
B) (Ohne Eye of Goros) "Varnlings, I quest thee to find the crypt of Carmenca. Away with you..."
C) (Mit Eye of Goros) "You've discovered my true identity! Into the soul maze you go..."
10 Search...you found 2000 Gold
11 A chute! (Teleport nach E/3, 15/7)
12 Etched in silver, message E reads: OEI/:1-33-1EK5;D-ET,

Hat man alle Gefangenen besucht, geht die Party zum Sektor E/1. An Punkt 3 wird man für seine Tat mit Erfahrungspunkten belohnt. Es folgt der Kartenanhang.

MAP SECTOR E/1

1 Passage to Dusk, enter (Y/N)?
2 Ruins of Castle Dragadune, enter (Y/N)?
3 Statue of a giant holding the scale of judgement. Who will climb on (1-6)?
4 At the center of the land that time forgot stands an hourglass, turn it (Y/N)?

THE HOURGLASS

Im gleichen Sektor (E/1) habt Ihr die fantastische Möglichkeit, die Stärke Eurer Party an einem Fight mit enormen Gegnern zu testen. Bei den Gegnern handelt es sich um Dinosaurier von denen so mancher mit einem Schlag einen Eurer Partymitglieder (meist die wichtigsten) ins Jenseits befördern kann -kostenlos versteht sich ! Die Dinos findet Ihr an Punkt 4. Was Ihr dafür bekommt, müßt Ihr schon selber rauskriegen... Ihr müßt den Kampf übrigens nicht unbedingt durchführen, um das Spiel zu lösen.

ARENKO GUIRE

Diese Aufgabe spielt sich im Kartensektor D/3 ab. An Punkt 2 erhält man die Anweisung, alle umliegenden Bäume abzusuchen und daraufhin zurückzukehren. Anschließend gibt es wieder eine Belohnung. Das Klettern auf den Bäumen kann unterschiedlichste (meist negative) Auswirkungen auf die Party haben. Es empfiehlt sich daher, Wunden möglichst schnell zu heilen, öfters zu rasten oder ein paar Protective Spells zu sprechen.

MAP SECTOR D/3

1 Roadsign: Algary S.9
2 I am Arenko Guire an this is my grove. Climb all the trees without leaving the area, and return. Nach Erfüllung der Aufgabe: Well done! What is your pleasure? A) Gold B) Gems C) Item ?
3 Climb tree (Y/N)?
4 A cave, enter (Y/N)?

GEMS, GOLD, ITEMS

Der Dungeon Erliquin (wie der Name schon sagt ist der Eingang zu diesem Gewölbe in Erliquin) ist so etwas wie eine Bonushöhle: Unmengen an Schätzen und kein einziges Monster. Enjoy it !

DUNGEON ERLIQUIN

1 Stairs going up, take them (Y/N)?
2 Covered with flashing lights the wall speaks: "Please enter access code:" (YICU2ME3). "Thank you, shields deactivated." (Das bedeutet, daß alle Fallen abgestellt sind.) Wenn dreimal ein falscher Code eingegeben wurde, wird ein Alarm ausgelöst, und zahlreiche Monster greifen an.
3 Zap! (Hitpointverlust)
4 Dancing lights flicker and crackel in the area in front of you!
5 Search...you found Gold, Gems oder Gegenstand

THE CLERICAL RETREAT

Das Bündnis einiger Clerics im Sektor D/2 ist eine feine Sache: Ohne auch nur ein Goldstück oder einen Edelstein missen zu müssen, heilen sie die Partymitglieder, heben Flüche auf usw. Wer also knapp bei Kasse ist, sollte dort einmal vorbeischauen.

MAP SECTOR D/2

1 Clerical retreat
2 The clerics of the S. shall deem you worthy, if you can find them.
3 We are the clerics of the W. All curses are removed! (Alle Flüche aufgehoben)
4 The pool of wisdom grants those who are worthy +4 personality.
5 We are the clerics of the E. Your party is cured! (Alle Wunden der Party geheilt)
6 We are the clerics of the N. Your alignment is restored! (Ausrichtung (gut, böse, neutral) korrigiert)

ALIENS OF ANOTHER DIMENSION

Die Aliens im Lande Varn spielen eine sehr wichtige Rolle. Sie sind Bestandteil des Geheimnisses im Inneren Heiligtum. Ein paar von ihnen halten sich im Sektor E/2 auf. Achtet beim Hinweg unbedingt auf die zahlreichen Teleportfelder in diesem Sektor! Seid Ihr an Punkt 2 angelangt, könnt Ihr zwischen Kampf oder einem Gespräch mit den Aliens wählen. Die Aliens sind im Kampf zwar ungewöhnlich stark, doch wird man bei einem Sieg über sie mit brauchbaren Waffen belohnt (z.B. "Laser Blaster")

MAP SECTOR E/2

1 Poof! (Zufallsteleport)
2 Scattered remains of a metallic craft! An alien grunts, "Eep op oop!" Reaction: A)Hostile, B)Neutral, C)Friendly.
(bei a und b) A bright flash (Encounter)
(bei c) "Varnlings take heed! Our prisoner has escaped and may be disguised as a noble. Find his counterpart to expose him!"
3 Strange alien device grants those who are worthy +4 intellect!

THE WHEEL OF LUCK

Wenn man den Encounter an Punkt 1 geschlagen hat (darunter befindet sich übrigens ein Great Sea Beast) und dann an Punkt 2 das Rad dreht, erhalten alle Charaktere die verschiedensten Geschenke (Exp, Gems, Gold). Auch wenn es hier so leicht erscheint, macht Euch auf einen harten Fight gefaßt. Hier der Kartenanhang:

MAP SECTOR A/3

1 The water errupts violently, revealing a tremendous serpent. (Encounter!)

2 Embedded in the side of the mountain is a large wheel covered in strange and archaic symbols. Spin the wheel (Y/N)?

THE MAGIC SQUARE

Die Party betritt die Höhle im Sektor D/3. Diese ist in ihrem Aufbau nichts anderes als ein Magisches Quadrat (auch Mathematiker kommen bei diesem Spiel nicht zu kurz!). Anhand der beigelegten Zeichnung läßt sich die Lösung dafür entnehmen. Nachdem man die richtigen Zahlen an den Punkten mit der Nummer 2 eingegeben hat, zieht man an Punkt 10 am Hebel. Es erscheint die Nachricht: You have mastered the magic square! +2 Int, +20 Gems, +200 Gold, +2000 Exp.

CAVE D/3

1 Ladder up, climb it (Y/N)?
2 Atop a crystal pyramid spins a glowing polyheadron. Stop it on side 1-9 ?
3 A glowing polyheadron is set on side # 16
4 A glowing polyheadron is set on side # 13
5 A glowing polyheadron is set on side # 10
6 A glowing polyheadron is set on side # 11
7 A glowing polyheadron is set on side # 12
8 A glowing polyheadron is set on side # 15
9 A glowing polyheadron is set on side # 14
10 Platinum lever protrudes from the wall. Pull it (Y/N)

THE DARK RIDER AND HIS MEN

Nach der letzten Denkaufgabe gibt es wieder was zum Kämpfen. Im Kartensektor A/1 fordert der Dark Rider die Party zu einem Duell auf (Punkt 1). Allzu schwer wird's nicht sein, jedoch empfehle ich, mit den ersten drei Charakteren allein den Dark Rider zu bekämpfen. Die anderen können sich (möglichst mit Magie) seinen Anhängern widmen. Hier noch eine Ergänzung zum folgenden Kartenanhang: Der komplette Sektor A/1 ist eine Dunkelzone. Punkt 4 ist der eigentliche Eingang von Schloß Doom, Punkt 5 dagegen ist der Weg zur Golden Door.

MAP SECTOR A/1

1 You've been surrounded by the Dark Rider and his men! He challenges you to a duel. Accept (Y/N)? (Encounter!)
2 The pool of health grants those who are worthy +4 endurance!
3 Carved on a block of ice are the words: Start at 15-7 and walk to Doom!
4 The fabeled Castle Doom! Will you enter (Y/N)?
5 A secret passage to Doom, take it (Y/N)? (Zugang zur Golden Door)

Nun also hat die Party die nötige Reife für die ganz große Aufgabe erreicht. Diese beginnt mit dem Aufspüren verschiedener Schlüssel und den sogenannten "Queen Idols".

BRONZE KEY

Er befindet sich in der Höhle im Sektor C/2 an Punkt 7. Man gelangt dorthin, indem man bei 12/15 die unsichtbare Barriere mit "Jump" überspringt und alle 13 Encounter (von 13/15 bis 2/15) schlägt.

CAVE C/2

1 Passage outside, take it (Y/N)?
2 A slide! Splash! A pool of acid! (Falle, bewirkt enormen Hitpointverlust)
3 Shimmering blue and white portal, enter(Y/N)? (Teleport zum Dungeon Portsmith)
4 Button on the wall, press it (Y/N)? (Falle abstellen)
5 Poof! (Zufallsteleport)
6 A banner reads: Corridor of endless encounters!
7 Search...you found Bronze Key

THE DEMONS

Der Bronze Key ist ausnahmsweise nicht der Schlüssel zu einem anderen Schlüssel, sondern der Schlüssel zu einem Encounter, der es in sich hat. Wer den Kampf mit dem Demon Lord und den anderen Demons (bei 8/7) überlebt, kann sich auf Unmengen von Erfahrungspunkten freuen - sicher ausreichend viel, um einen Level aufzusteigen. Allerdings ist der Kampf für den weiteren Spielverlauf unwichtig.

DUNGEON PORTSMITH

1 Stairs going up, take them (Y/N)?
2 Blue and white portal, enter (Y/N)? (Teleport zum Dungeon Erliquin)
3 Bronze grate repels you! (Durchgang nur mit Bronze Key)
4 Glowing pool, step in (Y/N)? (verschiedene Wirkung)
5 Demons in conference, do not disturb! (Wir tun's trotzdem!)

THUNDRANIUM

Diese Substanz besitzt eine schlüsselähnliche Funktion. Man findet sie in der Höhle von Sektor B/3 (Punkt 7). Nur soviel sei dazu noch gesagt: Bis zum Ziel sind vielleicht mehr als ein Versuch nötig, denn die Encounter dort unten sind ungewöhnlich zäh...
Doch nun die Bemerkungen zur Karte:

CAVE B/3

1 A passage leads outside, take it (Y/N)?
2 Poof! You've been teleportet... (Zufallsteleport in einen anderen Dungeon!)
3 Jagged slime pit! (Hitpointverlust, Abhilfe mit "Levitate")
4 "I'm the Wizard Ranalou. Are you here to use the portals (Y/N)?" (Bei "N": "Then begone!" Zufallsteleport im Dungeon, bei "Y": "Good! Inside this room are 6 portals, each of which leads to a castle. The statue of judgement requires you to find one prisoner from each of these castles before you may be found worthy."
5 A sign: Experiment in progress, do not enter!
6 A sign: Authorized personnel only! Keep out!
7 Search...you found Thundranium

Anmerkung: Die Teleports von 10/14 bis 14/14 führen zu den fünf Städten.

CORAL KEY

Der Weg zu diesem Schlüssel beginnt im Sektor C/2. Bei 9/11 trifft man auf einen alten Mann, der den Partymitgliedern ihre jeweiligen Glücksfarben verrät. Diese notiert man sich und fliegt darauf in den Sektor A/4. Zuerst die Beschreibung:

MAP SECTOR A/4

1 A wooden bridge extends across the ocean into the mist. A hooded figurine materializes: "To cross, you must each answer a question", accept (Y/N)? Bei "Y": What is your color (1-8)?

Anmerkung: Wenn man sich im Wasser aufhält, erscheint manchmal die Nachricht: A tidal wave sweeps the party away! (Teleport zu 14/14).

Mit "Walk on Water" gelangt man zu Punkt 1. Dort wird die Party nach ihren Glücksfarben gefragt. Bei korrekter Beantwortung erhält man den Coral Key, bei einer falschen Antwort wird der jeweilige Abenteurer "eradicated" (Heilung nur durch einen Cleric im siebten Spell Level !!!).

KINGS PASS

Diesen findet man im Sektor A/2 an Punkt 3. Man muß nur mit "Y" antworten, um den Ausweis zu erhalten.

KEY CARD

An die Keycard kommt man nur mit Hilfe des Coral Keys. Mit diesem geht man zum Punkt 5 im Sektor C/4 und öffnet den Durchgang zum Coral Dungeon. Es folgt der Anhang zur Karte:

CORAL DUNGEON

1 A ladder going up, take it (Y/N)?
2 Poof! You've been teleportet (Zufallsteleport)
3 Pit of bubbling lava! (enormer Hitpointverlust, nur mit dem "Levitate"-Zauberspruch ist man sicher)
4 Stabilization dial # 1 set (A-Z)
5 Stabilization dial # 2 set (A-Z)
6 A luscious virgin shackled to the wall!
A) Kiss her ("Try setting 1B, 2J")
B) Release her (Kampf mit dem Vulkangott)
C) Leave
7 This cave is random until the dials are set.
8 Painted in a black and white pattern, a sign reads: The second part is the most valuable.

Im Coral Dungeon geht die Party zuerst zu Punkt 4 und stellt den Schalter auf B. An Punkt 5 stellt man den Schalter auf J. Nun betritt man eines der Teleportfelder und gelangt so auf direktem Wege zum Volcano God. Es erscheint die Nachricht: The Volcano God bellows: "What do you seek here?"
A) A challenge (Kampf mit dem fast unverwundbaren Gott)
B) A riddle ("Who was brave yet failed?" Answer: LARA (Fundort Keycard))
C) A clue (Teleport zu Punkt 8)

Natürlich läßt man sich das Rätsel stellen. Nur Wahnsinnige lassen sich auf einen Kampf ein (ich hab's jedenfalls noch nie geschafft, gegen den Volcano God einen Kampf zu gewinnen).

DIAMOND KEY

Die Eisprinzessin im Sektor B/2 (Punkt 4/4) stellt ein Rätsel, das die Party mit "Love" beantwortet und darauf den Diamond Key findet.

W QUEEN IDOL

Der Weg zu diesem Item ist wohl der längste und schwierigste überhaupt. Er beginnt im Sektor E/4. Dazu die Erläuterungen:

MAP SECTOR E/4

1 Ectoplasmic slime slushes beneath you!
2 Toppled tombstones abound!
3 Unearthed coffin! Examine (Y/N)?
4 Open crypt! Examine (Y/N)?
5 Half buried corpse asks for help! Assist (Y/N)? Bei "Y" +50 Gems!
6 Dragon city, town meeting. Disrupt (Y/N)? Bei "Y" Encounter - absolut tödlich!!!
7 The fabled building of gold, enter (Y/N)?

Anmerkung: Die Encounter um Dragon City sind immer (mehrere) Drachen.

Die Party betritt bei Punkt 7 das Building of Gold. Im ersten Level schließt man bei 13/2 die Tür mit dem Crystal Key auf und erhält so Zugang zum Punkt 12, der den Weg zum Level 4 freigibt. In diesem Level muß man zum Punkt 3 gelangen (die Encounter, die den Weg dorthin versperren, sind immer Drachen!), wo man den Gegenstand findet. Die Level 2 und 3 sind nur von Bedeutung, wenn man den Crystal Key nicht besitzt. Dann nämlich sieht der Weg so aus: Vom ersten Level steigt man bei 1/3 hinab in den zweiten. Dort geht man zum Punkt 4 (nur mit Thundranium möglich) und steigt in den dritten Level hinab. Hier muß man zum Punkt 1 bei 13/5 gelangen, indem man die Teleportfelder benutzt. Von dort nämlich kann man zurück in den ersten Level steigen, genauer: direkt zum Punkt 13. Der Weg zu den Treppen, die zu Level 4 füren (Punkt 12), ist nun also auch ohne Crystal Key frei. Doch nun die Anhänge zu den Karten aller vier Levels:

BUILDING OF GOLD LEVEL 1

1 A passage leads outside, take it (Y/N)?
2 Glass Room
3 Ruby Room
4 Twinkle Room
5 Rainbow Room
6 Temple of the Old Order
7 Club Dead...The Antidote to humanization!
8 Etched in gold, message 7 reads: THESE-AND-THAT-MUST-CAN-DIFFERENT-SHALL-HAVE-FROM-A-JVC.
9 Stairs going down, take them (Y/N)? (Zugang zu Level 2)
10 The room is painted from ceiling to floor in a black and white checkered pattern!
11 The crystal grate repels you! (Durchgang nur mit Crystal Key)
12 Stairs going down, take them (Y/N)? (Zugang zu Level 4)

BUILDING OF GOLD LEVEL 2

1 Stairs going up, take them (Y/N)?
2 The wall is painted from ceiling to floor in a black and white checkered pattern!
3 Without experimental substance, there is no hope...poof! (Durchgang nur mit Thundranium, andernfalls Zufallsteleport)
4 Stairs going down, take them (Y/N)?

BUILDING OF GOLD LEVEL 3

1 Stairs going up, take them (Y/N)?
2 You have been summoned...poof! (Zufallsteleport)
3 The room is painted from ceiling to floor in a black and white checkered pattern!

BUILDING OF GOLD LEVEL 4

1 A ladder going up, climb it (Y/N)?
2 Danger! Dungeon under construction! (Das bedeutet z.B., daß Wände und Türen nur aus einer ganz bestimmten Richtung oder Entfernung sichtbar sind. Außerdem ist nur ein kleiner Teil unbeweglich, der Rest verschiebt sich ständig! Deshalb ist die Karte auch so mager ausgefallen.)
3 The wall is painted from ceiling to floor in a black and white checkered pattern! (Bei "search" Fundort W Queen Idol).

Anmerkung: Die Angreifer ab 0/11 sind (mal wieder) die gefürchteten Drachen.

B QUEEN IDOL

Das Gegenstück zum W Queen Idol befindet sich im ersten Level des Wizard's Lair im Sektor B/1. Nachdem sich die Party zum Punkt 6 vorgekämpft hat, findet sie dort den besagten Gegenstand.

OG, THE ANCIENT SEER

In dieser Mission finden die beiden Idols Verwendung. Sie geben nämlich einem Seher sein Augenlicht zurück. Die Party geht in den Sektor D/4 zum Punkt 4. Nachdem man dem Seher Og richtig geantwortet hat, erhält man einen wichtigen Hinweis. Hier der Kartenanhang:

MAP SECTOR D/4

1 Algary, enter (Y/N)
2 A huge winged beast exclaims: "This swamp is quite dangerous. Fly you to safety (Y/N)?" (Teleport zu Punkt 3)
3 Paul Pead and his men attack! (Encounter!)
4 Og says: "Begone!" Nur mit Queen Idols: Painted on these grounds is a black & white checkered motif covered with idols similar to the ones you carry. A large being approaches... Og speaks: "Queen to queens level 3" Response: (queen to kings level 1) You have restored my sight! (+25000 Exp) I see an important prisoner on Mt. Doom! He has your sight Og curses as the idols vanish!

EYE OF GOROS

Mit dem Gold Key in der Tasche macht man sich auf zum Castle Doom (Sektor A/1), wo man mit seiner Hilfe die Golden Door bei 7/7 aufschließen kann. Dahinter trifft man auf den wahren König Alamar, der das Eye of Goros freigibt.

DEFEATING THE IMPOSTER

Nachdem man in den letzten Missionen die wichtigen Gegenstände in seinen Besitz gebracht hat, geht man in den Sektor E/3, wo sich das Schloß Alamar befindet. Um hineingehen zu können, muß man ein Paßwort wissen. Dieses erfährt man bei 9/2 von Heratio Harper (es ist nicht immer dasselbe).

MAP SECTOR E/3

1 King Alamar's castle, enter (Y/N)?
2 Statue of a lion growls: "Password?" (Bei falscher Antwort Teleport zu 11/6)
3 Distant harp music...
4 Heratio Harper sings:...is the password for today, leave the area and change it I may!
5 Trespassing! (Encounter)
6 A diamond door! Use your key (Y/N)? (Zugang zum Astral Dungeon)

Im Castle Alamar stattet die Party dem König (Punkt 9) einen Besuch ab. Da man nun das Eye of Goros besitzt, wird man von ihm in einen Dungeon namens Soul Maze teleportiert. Hier die Erläuterungen:

SOUL MAZE

1 A strange alien being in a shimmering silver jumpsuit proclaims, "This is a Soul Maze and you are its prisoner! To escape, you must find your captor's name hidden within these walls." Answer: SHELTEM Bei falscher Anwort: Keep looking! (Teleport um ein Feld nach Osten) Bei richtiger Antwort: Agent Orango seventeen reporting: Imposter XX21A7-3 voided! Starphase 5281.6 at 120-Varn-161 pod # 41 You are now rank 1 an eligible for transfer. Find Inner Sanctum for new assignment. The walls begin to fade... (Teleport zur Stadt Sorpigal)

Nachdem man richtig geantwortet hat, findet man sich in Sorpigal wieder, wo man noch einmal abspeichert. Dann geht es zurück in den Sektor E/3. Dort geht man zum Punkt 6 zur Diamond Door. Mit dem Diamond Key läßt sie sich öffnen.

THE SECRET OF THE INNER SANCTUM

Die Party befindet sich jetzt im Astral Dungeon. Und was befindet sich wohl hinter der Tür bei 7/10 - das Innere Heiligtum !!! Mit der Keycard kann man eintreten und sich vom Data Keeper zur kompletten Erfüllung aller Aufgaben beglückwünschen lassen.

ASTRAL DUNGEON

1 Astral Projector # 1 Zap!
2 Astral Projector # 2 Zap!
3 Astral Projector # 3 Zap!
4 Astral Projector # 4 Zap!
5 Astral Projector # 5 Zap!
6 There is a small slot in the door... ohne Keycard: No Admittance! Mit Keycard: a) Keycard is rejected! b) Keycard is accepted! (nur wenn man durch die Diamond Door gekommen ist)
7 The metallic room is dimly lit by a pulsating white glow!
8 A metallic panel slides open, revealing a mysterious man in a white coat. (press space to communicate) In a serence voice, the data keeper says, "Welcome to your Inner Sanctum, Varnlings! I am very pleased that you made it this far. You are to be commended. I've been monitoring your progress." Turning to the strange mechanical device, he insers a flat object into a slot. Your Party's current performance total= (Zahl)
a) "You are not yet worthy for transfer. Return after defeating the imposter." (s. "Defeating the Imposter")
b) "Excellent rating! This is a rare occasion for only a privileged few are given the opportunity for transfer to another V.A.R.N. (Vehicular Astropod Research Nacelle).
Return now to the Inn of Sorpigal for rest and celebration then continue on your new assignment at the Gates to Another World..." (+500,000 Exp for your accomplishment!)

FAZIT

Might & Magic hat es in sich! Es besticht durch den gewaltigen Umfang, die tolle Story (endlich mal nicht kopiert) und vor allem durch das abwechslungsreiche Gameplay. Wir wollen hoffen, daß sein angekündigter Nachfolger (Might & Magic II) ihm in nichts nachsteht!

PD-Schnell... Versand !

Wir liefern:
FISH, TAIFUN, RPD, KICKSTART, AUGE, CACTUS, TBAG, PANORAMA, RUHR usw.

Spielepakete I, II + III — **je 49,-DM**
Je Paket 26-43 verschiedene Spiele, teilw. mit deutschen Anleitungen. Auf je 10 Disketten!

Einsteiger !!! — **39,-DM**
10 Disketten, die den Einstieg erheblich erleichtern. Spiele, Erklärungen, Utilities, etc.

Das goldene Public-Domain Buch — **105,-DM**
incl. 10 Disketten

512 K Speichererweiterung — **199,-DM**
für AMIGA 500, Uhr, abschaltbar

2 Katalogdisketten
Ausführliche Diskettenbeschreibungen und Infos; ca. 3000 Disk. im Bestand !!!
(Bar, Briefmarken) — **5,-DM**

AB 2,40 DM

Software Komplett !

Haushaltsbuch, Kontoführung, Textverarbeitung, mCAD, Anti-Virus-Disk, Spiele, Vokabeltrainer, Schallplatten-Videoverwaltung, Datenbank, Adressverwaltung, Schach, Utilities...

20 TOP-PD-DISKETTEN,
die keinen Wunsch offenlassen, viele deutsche Anleitungen. — **79,-**

Money-Player, Geldspielgerät
Sie fühlen sich wie in der Spielhalle ! Mausgesteuert, deutsche Anleitung, Start- und Risikoautomatik, Speichermöglichkeit.
Das Original — **39,-**

Speed-Runner / Danger-Castle
Die Originalspiele aus dem Hause Kunert Soft. 100% Spielspass. — **je 39,-**

AMIGA
Hard- und Software SCHOLLE
Pilgrimstr. 6, 4630 Bochum 1
Tel.: bis 21 Uhr 0234 / 77 03 88

So 'ne Flasche

Die Wegwerfflasche aus Plastik für Mineralwasser und Limonade ist eine umweltpolitische *„Flasche"*. Wenn Sie wissen möchten, was wir vom *BUND* gegen die Invasion der

Plastikflaschen tun – und was Sie tun können, schicken Sie uns bitte diese Anzeige.

BUND·Im Rheingarten 7·5300 Bonn 3

Bund für Umwelt und Naturschutz Deutschland e.V.

BUND

INTERNATIONAL SOFTWARE KÖLN

Inh. Elke Heidmüller

AMIGA	
Asterix Hinkestein dt.	64,90
Armada dt.	79,90
Börsenfieber dt.	79.90
Bloodwych dt.	64,90
Bodo Illgner Soccer dt.	69,90
Bundesliga Manager dt.	54,90
Batman the Movie dt.	64,90
Chaos Strike back *	a.A.
Clown o Mania dt.	54,90
Chase H. Q. dt.	69,90
Cosmo Ranger dt.	54,90
Chinese Karate dt.	54,90
Chicago 90 dt.	69,90
Dungeon Master 1MB	69.90
Dragon of Flamme	64.90
Drakkhen dt.	79,90
Driving Force dt.	64,90
Double Dragon II	54,90
European Space Sim dt.	79,90
Elite dt.	69,90
F-29 dt.*	64,90
F-16 Falcon Missionsdiskette	54,90
F-16 Falcon dt.	79,90
Fighter Bomber dt.	75,90
Fugger dt.	53,90
Full Metall Planet dt.	69,90
Ghost'N'Ghost dt.	69,90
Great Court Tennis dt.	69,90
Grand Prix Circuit dt.	64,90
Gunship dt.	68,90
Ghostbuster II dt.	69,90
Hard Driving dt.	54,90
Hanse dt.	64,90
Hillsfar	64,90
It's came from t. desert dt.	79,90
Indiana Jones Adv.dt.	69,90
Kreuz As "Poker" dt.	29,90
Knight Force	59,90
Kingdom of England engl.	64,90
Kaiser dt.	99.90
Kick off dt.	44,90
Kult dt.	54,90
Leisure Suit Larry II	89,90
My funny Maze dt.	39.90
Maniac Mansion dt.	a.A.
Minos dt.	54,90
Ninja Warriors dt.	54,90
North & South dt.	64.90
Ooze II dt.	69,90
Oil Imperium dt.	54,90
Operation Thunderbold dt.	64,90
Oliver dt.	69,90
Pool of Radiance*	64,90
Pharao dt.	69,90
Popoulous dt.	69,90
Popoulous Zusatzdiskette	34,90
Pirates dt.*	68,90
Ring of Medusa dt.	69,90
Seven Gates of Jambala dt.	54.90
Starflight	64,90
Snoopy	69,90
Soccer Manager plus dt.	39,90
Shadow of the Beast	89,90
Sim City auch 512 KB dt.	79,90
Sidmon dt. (Musikpr.)	69,90
Shinobi dt.	54,90
Stadt der Löwen dt.	89,90
Super Wonderboy dt.	64,90
Stunt Car Racer dt.	64,90
Space Quest III	79,90
Space Ace dt.	99,90
Sommer Edition dt.	64,90
Untouchables dt.	69,90
Testdrive II	69,90
Toobin dt.	54,90
Turbo Outrun dt.	64,90
Twin World dt.	69,90
Table Tennis dt.	54,90
Wallstreet Wizzard dt.	59,90
Wallstreet Wizzard Zusatzd.	39,90
Xenon 2 dt.	64,90
Zak Mc Kracken dt.	69,90

ATARI ST	
Asterix Hinkestein dt.	64,90
Armada dt.	79,90
Bodo Illgner Soccer dt.	69,90
Blue Angel 69 dt.	69,90
Börsenfieber dt.	69,90
Battle Tech dt.	69,90
Chicago 90 dt.	69,90
Cosmo Ranger S.O.L. 2000 AD	54,90
Clown o Mania dt.	54,90
Chaos Strikes Back	64,90
Chinese Karate dt.	54,90
Chase H. Q. dt.	54,90
Double Dragon II dt.	54,90
Dragon of Flamme	64,90
European Space Sim.*	79,90
Drakkhen dt.*	69,90
Fighter Bomber dt.	75,90
F-16 Falcon dt.	74,90
F-16 Falcon Missiondisk dt.	54,90
Full Metall Planet dt.	69,90
Future Wars	59,90
Great Court Tennis dt.	69,90
Ghouls'N'Ghosts	49,90
Ghostbusters II dt.	59,90
Galaxy Force	54,90
Hard Driving dt.	54,90
Hillsfar	64,90
Kult dt.	54,90
Kick off dt.	44.90
Leisure Suit Larry II	74,90
North & South dt.	64,90
Maniac Mansion dt.	a.A.
Minos dt.	54,90
Millennium 2.2	64,90
Operation Thunderbold dt.*	54,90
Ooze II dt.	69,90
Oil Imperium dt.	54,90
Populous dt.	69,90
Populous dt. Zusatzdiskette	34,90
Pharao dt.	69,90
Pool of Radiance*	64,90
Power Drift dt.	49,90
Pirates dt.	64,90
Indianer Jones Adv. dt.	69,90
RVF Honda dt.	64,90
Rings of Medusa dt.	69,90
Rock'n Roll dt.	64,90
Rick Dangerous dt.	64,90
Rainbow Warrior	64,90
Stunt Car Racer dt.	64,90
Soccer Manager plus dt.*	39,90
Shinobi dt.	54,90
Testdrive II*	69,90
TV Sports Football dt.	64,90
Toobin dt.	54,90
Turbo Outrun dt.	49,90
Table Tennis dt.	54,90
Wallstreet Wizzard Zusatzd.	39,90
Xenon II dt.	64,90

PC-Engine	
Grundgerät m. 1 Spiel	489,90
Bloody Wulf	109,90
Cyber Cross	119,90
Dungeon Explorer	110,90
Dragon Spirit	110,90
Galaga 88	90,90
Pacland	90,90

MS-DOS	5,25"
688 Attack Sub**	69,90
Abrahams Battle Tank**	69,90

Armada dt.	79,90
Carrier Command dt.**	69,90
Corvette	69.90
Crazy Cars II dt.**	64,90
Curse of the Azure Bond**	74,90
Dragon of Flamme	64,90
European Space Sim.**	119,90
F-15 Strike Eagle II**	84,90
Fighter Bomber	84,90
F-16 Falcon EGA/AT dt.	84,90
Flugsimulator IV dt.**	139,90
Great Courts dt.**	69,90
Kings Quest IV**	79,90
Leisure Suit Larry III**	99,90
Microprose Soccer dt.	69,90
M-1 Tank Platoon**	89,90
Hole in one**	79,90
Oil Imperium dt.**	54,90
Popolous dt.*	69,90
Indianapolis 500 dt.	79,90
Indianer Jones Adv. dt. **	79,90
U.F.O.**	94,90
Startreck V dt.	79,90
Space Quest III	79,90
Sim City dt.**	79,90
Silpheed	79,90
Heros Quest**	109,90
Hillsfar**	64,90
Jet Fighter	95,90
North & Soeth dt.**	64,90
Their finest Hour**	79,90
Testdrive II**	84,90
The Kristal dt.	74,90
Ultima V**	69,90
Yuppies Revenge dt.	69,90
Wallstreet Wizzard dt.**	59,90
Zak Mac Kracken dt.**	69,90

(** auch 3.5" lieferbar)

C64 Disk	
Batman the Movie	37,90
Battle Chess dt.	39,90
Curse of the Azure Bonds dt.	64,90
Carrier Command dt.	45,90
Chase HQ dt.	44,90
Double Dragon II dt.	39,90
Fighter Bomber	45,90
Fugger dt.	37,90
Ghouls'N'Ghost	37,90
Ghostbusters II dt.	37,90
Hillsfar	46,90
Hostage dt.	37,90
No dt.	49,90
Operation Neptun dt.	38,90
Operation Thunderbold dt.	37,90
Projekt Firestar	44,90
Powerdrift	37,90
Sim City dt. Version	54,90
Star Treck dt.	37,90
Super Wonderboy	35,90
The Champ dt.	37,90
Turbo Outrun	37,90
The Untouchables dt.	38,90
Ninja Warrier dt.	37,90
Zak Mac Kracken dt.	49,90
Manaic Mansion kompl. dt.	54,90

* bei Drucklegung noch nicht lieferbar

* Versand per NN (UPS oder Post 8,00 DM)
* Unsere aktuelle Preisliste für C-64, Amiga, Atari ST, MS-DOS, Sega, Nintendo u. PC-Engine gegen frankierten Rückumschlag

24 Std. Bestellannahme (Anrufbeantworter)

* Preisänderungen vorbehalten.

Weitere Neuerscheinungen vorrätig! Bitte nachfragen!

Computer Softwarevertrieb

Heidenrichstr. 10, 5000 Köln 80,
Mo.- Fr. 9.00 - 20.00 Uhr
Hotline I: **02 21 / 60 44 93**, Hotline II: **02 21 / 60 44 96**, Telefax: **02 21 / 60 90 03**
Besonderer Servie: Interlinkexpress innerhalb von 24 Stunden

1... SELECT, II, START...

SIDE ARMS:

Drücke Button I+II (gedrückt halten), Joypad nach unten (gedrückt halten) und den RUN-Knopf. Nun ruckelt der ganze Bildschirm und macht dadurch das Spiel noch schwieriger.

Schwarz/weiß-Mode:
Dasselbe wie oben, aber das Joypad nach oben gedrückt halten und den Run-Knopf drücken.
Das alles hat aber keine besondere Funktion. Just for fun.

Tips: Für gewisse Endgegner ist die Wahl der richtigen Waffe manchmal sehr hilfreich.
Stage 2: Waffe 'SG',
Stage 4: Waffe 'SWAY', rechts runterfliegen,
Stage 9: Waffe 'SG'.

GUNHED:

Ja! Es gibt einen Super-Cheat-Modus für GUNHED!

Diesen aktiviert Ihr wie folgt: Select-Knopf gedrückt halten, dann Button I drücken und gleich danach Button II, dies macht ihr 10 x hintereinander in dieser Reihenfolge (I+II+I+II+I+II u.s.w...), dann erscheint auf dem Bildschirm 'Mode Select'. Jetzt geht ihr wieder auf 'Select' und auf Button I+II und haltet alle drei ungefähr für 5 Sekunden lang gedrückt. Nun könnt Ihr mit Select einen aus vier Schwierigkeitsgraden auswählen. Zur Auswahl stehen:
1: NORMAL DOG : Ist der normale Schwierigkeitgrad.
2: HARD HUMAN : Da geht's schon etwas härter zur Sache.
3: SUPER MANIA: Hier muß man sich schon sehr anstrengen, um die ersten Level zu überstehen!
4: GOD OF GAME: Ohne Worte! Probiert es selbst mal aus!

Um den eingestellten Schwierigkeitsgrad zu aktivieren, müßt Ihr nur einen Reset auslösen (Run gedrückt halten + Select)!
Was für einen Modus Ihr gerade ausgewählt habt, könnt Ihr dann dem Titelbild anhand der Farbe vom "GUNHED"-Schriftzug entnehmen:
Hard Human = Farbe 'Braun',
Super Mania = Farbe 'Weiß',
God of Game = Farbe 'Rot'.

GUNHED: Music-Menue:

Joypad nach rechts und links; das Ganze zehnmal hintereinander. Nun erscheint das Sound-Menue. Mit Button II startet man die Musiken!

GUNHED: Tips & Tricks:

Wenn man den ersten Endgegner nach ca. 80 Sekunden verschwinden läßt, ohne ihn zu zerstören, erhält man 10 Raumschiffe und 20 Bomben dazu addiert. Nicht ganz einfach, aber es geht!

Wenn man alle Bomben verbraucht hat, 30 von den roten Kugeln aufnehmen. Wenn Ihr nun Waffe Nr. 1 aufnehmt, bekommt Ihr einen 8-Wege-Schuß, bei Waffe IV einen 9-Wege-Schuß. Dies funktioniert auch mit dem 'H' zusammen!

CD-ROM

Debug-Menue:

BUTTON I+II gedrückt halten, dann Joypad nach rechts oben und den Select-Knopf drücken. Daraufhin erscheint eine Art 'Montior', in dem das Programm modifiziert werden kann.

VALIS II:

"Visual Test-Tool":

Zuerst Joypad nach oben, Button I, SELECT, Button II, unten, und Run drücken. Nun erscheint das Menue. Zur Auswahl steht dann eine Sound-Funktion, Level-Vorspiel-Show und ein Farb-Test-Menue.

VALIS II: "Special Item"

Während des Spiels Button II + Run gedrückt halten, dann 'Select', Button I, II, I drücken. Danach entweder Button I + Run (= Special Item) oder Button II + Run (= Offense Item).

NINJA WARRIORS:

Extra-Credit-Mode:

Im Titelbild Button I gedrückt halten dann das Joypad nach oben, rechts, unten, links, Button I loslassen und wieder nach oben, rechts, unten, links. Jetzt ertönt ein Klingelzeichen. Das bedeutet, daß Ihr nun über neun-Credits verfügt.

NINJA WARRIORS: Levelwahl:

Recht hilfreich ist dieser Trick, denn wer will schon immer wieder die geschafften Levels durchspielen, bis er endlich wieder in dem zuletzt gespielten Level angelangt ist. Also ist folgendes zu tun: Jedesmal wenn man explodiert, das Joypad in eine Richtung gedrückt halten, bis 'Game Over' erscheint, und dann Run drükken. Beim erstenmal nach unten, beim zweitenmal nach links, beim drittenmal nach rechts und beim viertenmal nach oben. Anstatt 'Game Over' erscheint jetzt 'Round 1'. Mit den Buttons I+II wählt man den gewünschten Level aus und drückt dann den Run-Button!

NINJA WARRIORS: Music-Jukebox:

Mit Select zum Menue-Punkt "OPTION" gehen. Dann Select gedrückt halten und ab dem Zeitpunkt, kurz bevor zum zweiten Male der Schriftzug "PUSH RUN BUTTON" aufblinkt, den Run-Knopf drücken. Daraufhin erscheint das "The Ninja Warriors Juke-Box"-Menu. Dort könnt Ihr dann die Musik und die Sound-FX anwählen. Das Anwählen funktioniert so: Mit dem Joypad nach links oder rechts gehen, bis das Gewünschte erscheint. Zum Abspielen dann den Run-Button drücken! Nicht gleich aufgeben, falls Ihr es nicht auf Anhieb schafft, in Music-Menu zu gelangen. Probiert es öfter, so wie auch ich es tun mußte.

CYBERCROSS

Continue-Mode:

Nachdem man das letzte Leben verloren hat, sofort Button I und Button II (gedrückt halten), dann Joypad unten (nicht vergessen: alles gedrückt halten), dann Run und nochmals Run drücken. Nun könnt Ihr im gleichen Level weiterspielen, in dem Ihr vorher Euer Leben ausgehaucht habt.

ECS feiern die Eröffnung ihres Ladengeschäfts und schmeißen deswegen ein paar echt hammerharte Preise:

1. Preis PC-ENGINE incl. CD-Rom & Wonderboy III - Monsterlair

2. Preis PC-ENGINE incl. Tiger Heli

3. Preis SEGA MEGA DRIVE incl. Ghouls 'n' Ghosts

COMPUTER ENTERTAINMENT SYSTEMS

Schickt 'ne Postkarte mit dem Kennsatz "Wenn PC-Engine, dann ECS" an: Tronic-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege. Kommt Eure Karte bis zum 28.02.'90 an, habt Ihr 'ne reelle Chance, eines dieser Dinger zu gewinnen.

Der 'Continue' funktioniert allerdings nur zweimal!

TIGER HELI

More-Credit-Mode:

Im Titelbild muß, während der große Heli von oben runterkommt, das Joypad nach rechts gedrückt und gehalten werden. Danach Button II so oft und schnell wie es geht drücken. Nun erscheint eine Credit-Anzeige auf dem Bildschirm, die man bis auf 9-Credits bringen kann. Sehr gut geeignet wäre ein Dauerfeuer-Joypad(-board) für diesen Trick.

TIGER HELI: Tips & Tricks:

Der 'gelbe Schuss' (4-Way-Shot) kann auch verändert werden, indem während des Spielens Select gedrückt und dazu ein blaues "S" aufgenommen wird.

Zusätzliche Hubschrauber sind wie folgt zu bekommen: Sofort nach dem Start des Heli's im ersten Level nach links an den Bildschirmrand steuern und ohne Verzögerung eine Bombe abwerfen. Es ertönt ein Klingelzeichen, welches Euch sagt, daß Ihr nun 3 Leben mehr habt.

PAC LAND

Option-Menue:

Im Titelbild Button I+II gedrückt halten. Dann den Run-Button drücken. Es erscheint ein anderes Bild, in welchem Ihr das eben Beschriebene wiederholt. Nun erscheint ein 'Game-Option-Menu'. In diesem könnt Ihr verschiedene Voreinstellungen wie z.B. die Anzahl der Leben und Nummer des Startlevel vornehmen, und eine Musik-Option ist auch vorhanden.
Dann gibt es noch den 'NOMISS-Mode', welcher wie folgt zu aktivieren ist: Im Levelanwahl-Bild 'Skip 1' , 100mal das Joypad nach unten drücken. Nun erscheint unter dem 'Skip 1'-Schriftzug das Wort 'NOMISS'. Das bedeutet, daß die Spriteabfrage nun abgeschaltet und man selbst unverletzbar ist!

KATO & KEN

(CHAN & CHAN):
Levelwarp von Level 3-3 nach 6-4:

Im Level 3-3 nach der ersten Türe kommen zwei Mauererhöhungen. Bei der zweiten Erhöhung hängen zwei Mauersteine in der Luft. Von dieser kommen zwei Ratten heruntergesprungen. Nun ist gutes Timing gefragt. Ihr müßt auf die Ratten springen, um auf die zwei Steine zu kommen. Wenn Ihr das geschafft habt, einfach nach oben springen, und Ihr könnt in Level 6-4 weiterspielen.

KATO & KEN (CHAN & CHAN):
Continue-Funktion:

Während des 'Game Over'-Schriftzuges müssen Buttons I und II gehalten werden, woraufhin Run gedrückt werden muß. Nun hat man einen unendlichen 'Continue'.

TIPS & TRICKS: In Level 2-4 beim ersten Lift von der Wolke auf den Lift springen und wieder nach links runterspringen. Nun erscheint der 'Spielautomat', worauf man sich im nächsten Level befindet.

MOTO ROADER

Music-Menue:

Im Einschreibe-Modus folgendes eintragen: 'Music' oder 'Art88'.

MOTO ROADER: (4 SECRET COURSES):

1: Trap Course: I + Select (gedrückt halten) + Run.
2: Suburb: II + Select (gedrückt halten) + Run.
3: U.S.A Laguna: I + (gedrückt halten) Joypad nach oben + Run.
4: Brazil Goiana: II + (gedrückt halten) Joypad nach oben + Run.

DUNGEON EXPLORER

Level-Wahl-Cheat:

Password 'DEBDE-DEBDA' und Run + Button I drücken. Nun Button II drücken und einen 'Member' auswählen. Jetzt kann man durch alle Hindernisse hindurchgehen und bekommt dazu noch maximale Life-Werte! Und dazu besteht noch die Möglichkeit, sich den gewünschten Start-Level auszusuchen! Das schafft Ihr, indem Ihr einem vor dem Schloß stehenden Baum berührt! Die Zahlen zeigen an, welcher Level hier 'versteckt' ist.

DUNGEON EXPLORER: Geheime Partymitglieder:

Folgende Passwörter müßt Ihr eingeben:
Passwort : JELAB-NNMDK, Member= Princess.
Passwort : IMGAJ-MDPAI, Member= Harmet.

NECTARIS:

Sound-Menue:

Passwort ONGAKU eingeben. Nun erscheint das Sound-Menu.

NECTARIS:

Bei der Auswahl von 1-Player-Continue oder 2-Player-Continue kann Select + Run gehalten werden. Bei 1-P. = Parteienwechsel, bei 2-P. = Watch-Mode (nur zuschauen macht auch mal Spaß!).

NECTARIS-Tip:
Nach 50 Turns werden die Soldaten müde!

YAKSA:

Continue-Code für den letzten Level:

AKISH-INOSAN

P-47:

Achtmal Continue:

Bevor die PC-Engine eingeschalten wird, Select + Button I gedrückt halten, jetzt Einschalten und warten, bis die erste Formation von Hubschraubern von links nach rechts fliegt Nun habt Ihr achtmal Continue!

P-47: Level-Anwahl:

Es können verschiedene Levels vom Titelbild aus wie folgt erreicht werden: Erst mit dem Cheat beginnen, wenn das erste Flugzeug "PUSH RUN BUTTON" hingeschrieben hat. Mit jedem der hier aufgeführten Kombinationen wird ein Level erreicht. Wichtig: Das Ganze muß genau so ausgeführt werden wie unten beschrieben. Nochmals zur Erleichterung die Reihenfolge der Flugzeuge im Titelbild: Nr. 1: Formation Jäger von links nach rechts, Nr.2: dasselbe nochmal mit braunen Flugzeugen von links nach rechts, Nr.3: von rechts nach links erster Bomber, Nr.4: von rechts nach links zwei Bomber. Die Bomber von Nr.3 & Nr.4 sind genau in den hier folgenden Kombinationen zu beachten!
Level 2: Button II fünfmal drükken, Button I sechsmal drükken, Select zweimal drücken, Button I gedrückt halten, beim ersten Bomber, der dann von rechts nach links fliegt, den Run-Button drücken.

Level 3: Button II fünfmal drükken, Button I sechsmal drükken, Select zweimal drücken, Button I + II gedrückt halten, beim ersten Bomber, der dann von rechts nach links fliegt, den Run-Button drücken.

Level 4: Button II fünfmal drükken, Button I sechsmal drükken, Select zweimal drücken, Button II gedrückt halten, (das gleiche wie bei 3.), Run-Button drücken.

Level 5: Button II fünfmal drükken, Button I sechsmal drükken, Select einmal drücken,

(beim ersten Bomber), einmal Select drücken, (bei zwei Bombern dann), Select gedrückt halten und Run-Button drücken.
Level 6: Button II fünfmal drükken, Button I sechsmal drükken, Select einmal drücken, (beim ersten Bomber), Select, einmal drücken, (bei zwei Bombern), Select gedrückt halten, dazu noch Button I gedrückt halten, Run-Button drücken.

Level 7: Dasselbe wie für Level 6, nur am Ende Button II statt Button gedrückt halten.

Level 8: Dasselbe wieder wie in Level 6, nur am Ende Button I + II gedrückt halten.

TALE OF MONSTERPATH

: Staff Information Board:
Im Titelbild die Kombination I + II + Select + Run drücken. Jetzt erscheint das Menu "Staff Information Board". Ihr könnt folgende Codes eingeben: NAMCO; NAMCOT; PC-ENGINE; YAMASHITA; KAWADA; AKIRA; KOMAI; KAZUHIKO; NEC; 756-2311; 6502; 6809; 68000; SPEED-UP.

Bei den Codes, bei denen ein Kommentar erscheint, macht man zur Beendigung einen Reset.

TALE OF MONSTERPATH:
Start in Level 5:
Code: S.62.08.22

Bozuma - des Rätsels Lösung

Das Geheimnis um die Mumie aus BOZUMA ist gelüftet! Doch vor der Lösung noch ein Blick auf die Story:
Um was geht es? Am 12.Juni 1884 hatte sich eine Expedition unter der Leitung von Edelbert v. Gravelius (21) auf den Weg nach Kamerun gemacht.

Eines Tages entdeckt Gravelius eine Mumie, deren Kopf mit Diamanten gefüllt ist. Um allen Reichtum für sich behalten zu können, erzählt er niemandem von seinem Fund und nimmt die Mumie mit.

Wenige Tage später erkrankt er an Malaria, und muß vorzeitig den Heimweg antreten. Mit ihm kehren auch einige andere Expeditionsteilnehmer um: Johannes Herr (157), Edmund Rosenberg (10), Otto Weyel (63) und Ferdinand Wilhelmsen (wohnt nicht in Hamburg, hat aber Telefon: 51395).

Gravelius hat die Führung der Expedition an Rabensberg abgegeben, und als dieser nach einigen Monaten zurückkehrt, gibt er die bewußte Mumie an eine Ausstellung nach Berlin. Kurz darauf wird die Mumie gestohlen.

Aber Gravelius war nicht der einzige, der von den Diamanten gewußt hatte: Er hatte Dr. Friedrich Rentrop, dem Arzt, der ihn auf dem Schiff betreute, im Fieber alles erzählt...Die Mumie jedenfalls - und mit ihr die Diamanten - bleibt bis zum 13. April 1912 verschwunden. Der Rest der Geschichte läßt sich in der Anleitung nachlesen!

Doch nun zur Lösung: Was man auf jeden Fall am Montag tun muß, ist: Zwischen 15 und 16 Uhr die 21340 wegen des Laborraumes anrufen, ins Völkerkundemuseum gehen (Mumie mitnehmen), und um 20 Uhr bei Konrad Röntgens Vortrag erscheinen und die Mumie zeigen. Zur Lösung werden außerdem gebraucht: das Foto von Lisa Phillips, das Hemd von Hagen Ruland, der Handschuh von Peter Feddersen, der Brief aus der Alster (viel Spaß beim Tauchen!) und das Glas von Gravelius (erst am Donnerstag).
Am Schluß stellt Kommissar Ottmar Vanktin 16 Fragen, die wie folgt beantwortet werden müssen:
1.: Was wollten die Täter im Museum? - Wenn man montags Konrad Röntgen (16) die Mumie zeigt, hält dieser einen kleinen Vortrag. Dies notieren und Vanktin zeigen.
2.: Warum ist Professor Hansen unschuldig? - Sie haben ein Alibi für ihn: das Bild von Lisa Phillips (118).
3.: Drei Personen sind am Samstag eingebrochen. Wer war der Anführer? - "Helmut Grosch" (98)
4.: Wer ermordete Stückrath? -"Hagen Ruland" (134)
5.: Haben Sie einen Beweis dafür? - Klar! Untersuchen Sie Rulands Hemd nach Blut (wie das geht, kann man in der Bibliothek (90) nachlesen, Buch: 16).
6.: Und wie heißt der dritte Mann? - "Peter Feddersen" (149)
7.: Haben Sie dafür Beweise? -Aber sicher: Einfach Feddersens Handschuh nach Rost (wie im Museum vorhanden) untersuchen. (Buch 8 lesen!)
8.: Wer war der Auftraggeber? - "Edelbert Gravelius" (21)
9.: Wer brach am Sonntag ein? - "Friedrich Rentrop" (141)
10. Wer ist die unbekannte Leiche? - auch "Friedrich Rentrop" (141)
11.: Wer ermordete Rentrop? -"Hagen Ruland"
12.: Warum wurde Rentrop ermordet? - Wer in der Alster taucht, findet beim erstenmal Rentrops Notizbuch, und beim zweitenmal einen Brief von Rentrop an Gravelius , den man Vanktin jetzt als Antwort zeigen muß.
13.: Woher wußte Rentrop von den Diamanten? - Ferdinand Wilhelmsen hatte während der Heimfahrt im Bett neben Gravelius gelegen und mitbekommen, was Gravelius Dr. Rentrop im Fieber erzählt hat. Also: Anrufen (51395) und nach Rentrop fragen. Wilhelmsen verspricht, seine Aufzeichnungen zu schicken. Nun kann man sich diese im Postamt (83) abholen und sie Vanktin als Antwort zeigen.
14.: Wer ermordete Seibel? -"Edelbert Gravelius" persönlich!
15. Haben Sie Beweise? - Ja. Donnerstags Gravelius besuchen und das Glas mitnehmen. Dieses dann auf Gift untersuchen (Buch 10 lesen!)
16.: An wen sollte Seibel die Diamanten verkaufen? -"Richard Hoffmann" (Juweliergeschäft 130)

Zusammen mit Rabensberg und Vanktin geht's nun zu Gravelius, der alles gesteht. Aber dann, am Ende, nimmt er eine Pistole und ...

Das müssen Sie schon selbst rausfinden!!!

Oliver Hoffmann

KOPFNUSS

ZORK ZERO

Vorbemerkungen:

ZORK ZERO beginnt mit einem "Vorspiel", in dem man die nötigen Begleitumstände erfährt: Der Zauberer Megaboz rächt sich an König Dimwit Flathead dafür, daß dieser eine riesige Statue errichtet hat, die die Sonne verdeckt. Dimwit feiert gerade ein großes Fest, als Magaboz erscheint und eine Erklärung verlangt. Als er diese nicht bekommt, legt er einen Fluch auf das Land. Megaboz löst sich in einen Feuerball auf, Dimwit ist tot. Als Überreste erkennt man einen brodelnden Kessel und eine Schriftrolle, die Megaboz bei sich hatte. Ziel des Spieles ist es, den Fluch zu beseitigen. Hierzu müssen 24 Gegenstände, die der Dimwit-Familie gehörten, gefunden und in den Kessel geworfen werden, der sich in der "Banquet Hall" befindet. Um die Anfangssequenz zu überleben, sollte man die Befehle, die erteilt werden, genau ausführen und unter den Tisch tauchen, wenn die anderen Gäste dieses auch tun. Man steht dann gleich wieder auf und nimmt die Schriftrolle (parchment), womit das "Vorspiel" beendet ist. Das eigentliche Spiel beginnt dann 94 Jahre später in der "Great Hall" (Karte 1).

Die Zahlen in den Kreisen auf den einzelnen Karten verweisen auf den Übergang zu den entsprechenden Karten. Die Zahl hinter den Raumnamen im Text verweist auf die jeweilige Karte. Um das Spiel zu lösen, muß man 1000 Punkte erzielen. Es gibt mehrere Wege, das Spiel zu lösen. Ich beschränke mich auf einen.
Da man nur eine begrenzte Anzahl von Gegenständen tragen kann, empfehle ich die "Great Hall" als Ablageplatz.

Hauptspiel:

Great Hall: (1)

Die Schriftrolle entspricht der in der Packungsbeilage. Der Text, der fehlt, gibt mir später den Hinweis, daß ich 24 Gegenstände in den Kessel legen und dann das heilige Wort sprechen muß. Dieses Wort gilt es herauszufinden. Irgendwann finde ich ein "funny paper", das ich lese. (Die Information unbedingt notieren!)

Throne Room: (1)

Hier nehme ich den ersten der 24 Gegenstände an mich, ein Zepter (12 Punkte). Nun setzte ich mich auf den Thron und schnippe mit den Fingern ("snap fingers"). Ein Geheimgang öffnet sich (18 Punkte). Ich erhebe mich vom Thron und gehe nach Süden.

Secret Passage: (2)

Die Kerze nehme ich an mich, damit ich im Dunkeln etwas sehen kann.

Solar: (2)

Hier finde ich einen eisernen Schlüssel. Als ich ihn nehmen will, erscheint zum erstenmal der Hofnarr. Dieser wird uns im ganzen Spiel begegnen und entweder Rätsel stellen oder unangenehme Dinge veranstalten. Man wird zum Beispiel in einen Alligator verwandelt und verliert alle Gegenstände aus der Hand, die man dann aber wieder an sich nehmen kann, nachdem man einmal gewartet hat. Falls der "bedbug" erscheint, kann man den Raum nicht mehr verlassen. Wenn man sich schlafen legt oder ein Schlaflied singt, verschwindet der "bedbug".
Wenn man Atemprobleme hat, liegt das an einer Clownsnase, die einem der Hofnarr aufgesetzt hat. Man nimmt einfach die Nase ab. Am unangenehmsten ist es, wenn man vom Hofnarr in irgendeinen Raum teleportiert wird. Dann geht man am besten anhand der Karte wieder an den Ausgangspunkt zurück.
Irgendwann in der ersten Phase des Spiels gibt mir der Hofnarr eine verstaubte Schieferplatte, die später von Bedeutung ist (Text genau lesen, inventory ansehen). An dieser Stelle muß ich ein Rätsel lösen, um in den Besitz des eisernen Schlüssels zu kommen. Es lautet: "You can find me at the beginning of youth, in the center of every eye and at the end of eternity. What am I?" Die Antwort lautet: der Buchstabe "y". Man gibt "answer the letter y" ein und erhält den Schlüssel (2O Punkte).

Magic Clothes Closet: (2)

Hier finde ich einen Handschuh und einen Umhang, den man aber noch nicht anlegen sollte.

Parapet: (2)

Hier befindet sich eine große Fliege, die ich benötige, aber zur Zeit noch nicht fangen kann. Ich erforsche nun die andere Seite des Geheimganges.

Oubliette: (2)

Hier bin ich nun in einer kleinen Zelle gefangen und kann nur durch Lösen eines weiteren Rätsels, das mir der Hofnarr

stellt, wieder heraus. Zunächst nehme ich aber die Seemannsmütze an mich (12 Punkte). Das Rätsel lautet: "Ich sehe aus wie mein Bruder, wir haben den gleichen Vater und die gleiche Mutter, wir sind in jeder Hinsicht identisch und wurden am gleichen Tag geboren. Ich bin um Sekunden jünger, aber kein Zwilling. Was bin ich?" Die Antwort dürfte nicht schwerfallen: ein Drilling ("answer a triplet"). Nachdem ich die Antwort gegeben habe, werde ich automatisch aus der Zelle befördert (20 Punkte).

Crypt: (2)

Hier sehe ich an der Decke eine geschlossene Falltür, die ich von hier aber nicht öffnen kann. Da in dieser Gegend vorerst nichts Wichtiges mehr passiert, gehe ich in die "Great Hall" und lege erst einmal alle Gegenstände bis auf die Kerze und den Schlüssel ab.

East Hall: (1)

Um in den Ostflügel des Schlosses zu kommen, schließe ich die Tür mit dem eisernen Schlüssel auf (8 Punkte).

Guest Rooms: (1)

Den Zauberstab nehme ich an mich.

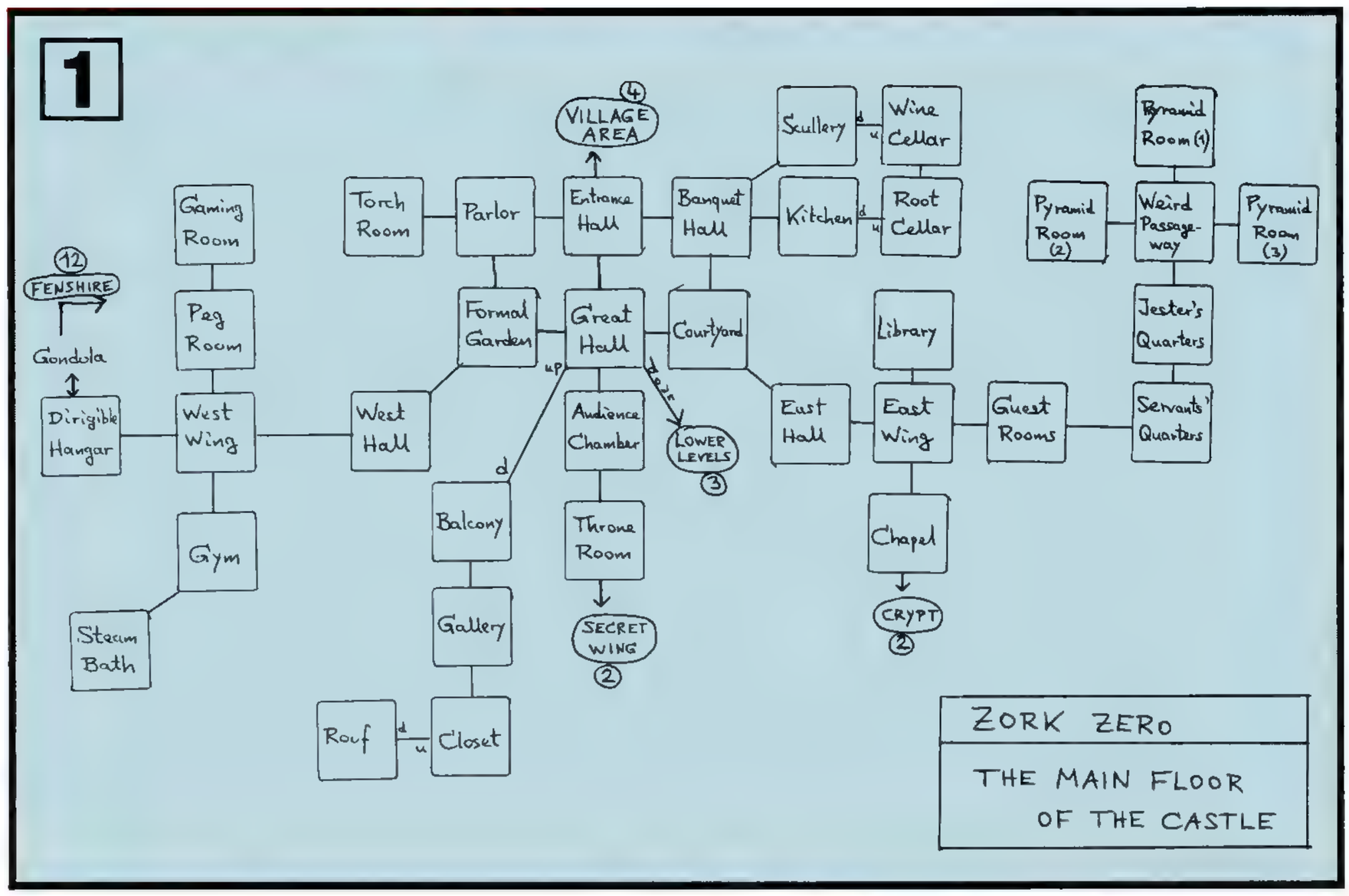
Jester's Quarters: (1)

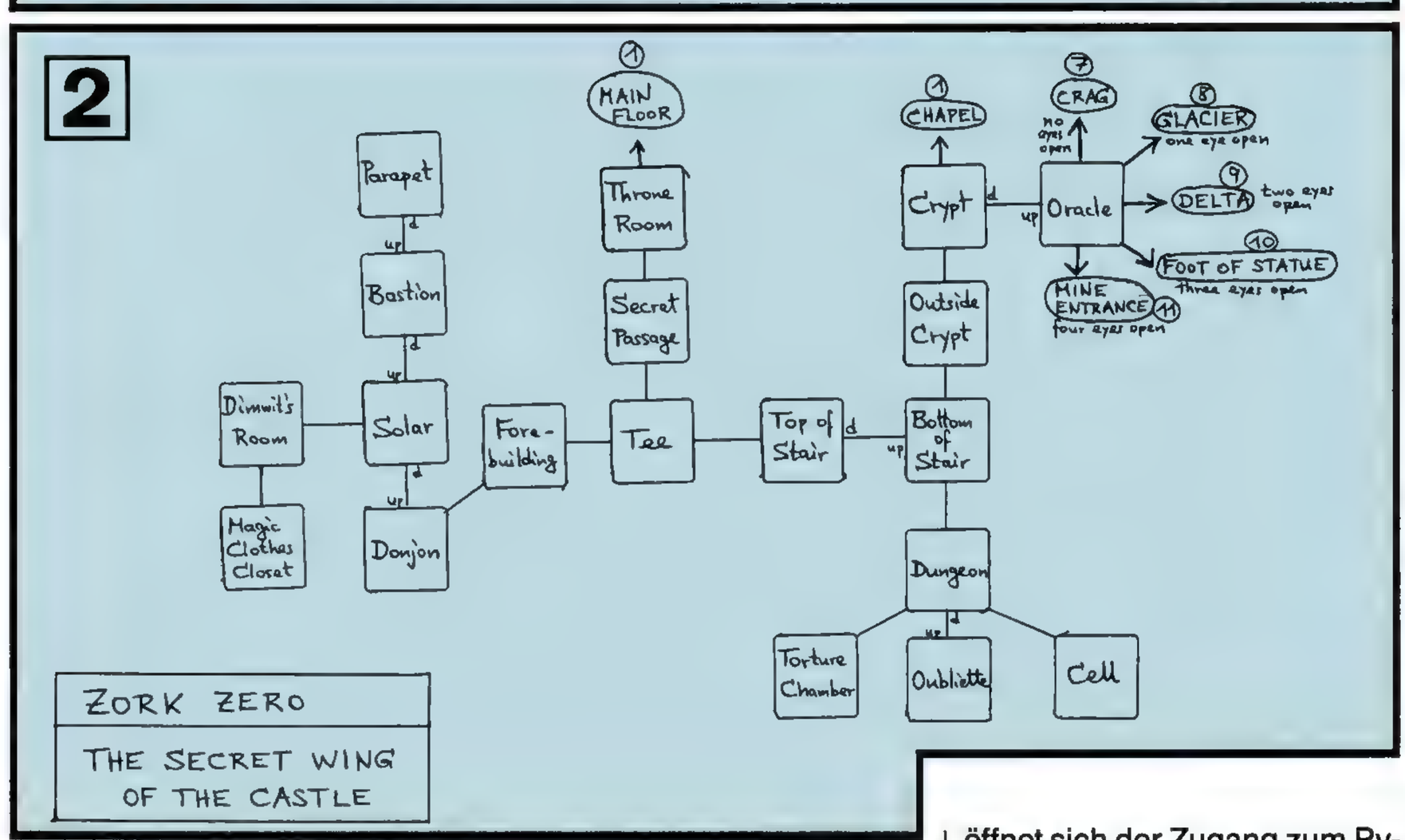
Die große Tür nach Norden wird zunächst geöffnet, und ich gehe auf direktem Wege in den ersten Pyramidenraum.

Pyramid Room 1: (1)

Hier liegt eine Brille, die man ruhig gleich aufsetzen kann. Man kann mit ihr durch verschlossene Gegenstände schauen, was sehr nützlich ist (7 Punkte). Der Zugang zu den beiden anderen Pyramidenräumen ist versperrt. Ich begebe mich in die "Jester's Quarters" zurück und öffne nun die kleine Tür. Nun habe ich das Spiel "Tower of Bozbar" vor mir. Ich sehe drei Stangen und sechs zylindrische Gewichte von 1 bis 6 ugh Gewicht, die sich auf der mittleren Stange befinden. Nun muß ich diese Gewichte zunächst auf die linke oder rechte Stange umschichten. Man muß aufpassen, daß man ein größeres Gewicht nie auf ein kleineres legt. Durch ein wenig Experimentieren schafft man diese Aufgabe leicht. Hat man alle sechs Gewichte links, öffnet sich der Zugang zum Pyramidenraum 2, sind alle Gewichte rechts, kann man in den Pyramidenraum 3. Falls jemand doch Schwierigkeiten haben sollte, ist hier die Lösung, um die Gewichte nach links zu bringen:

(R ist rechts, L ist links, M ist Mitte) 1R, 2L, 1L, 3R, 1M, 2R, 1R, 4L, 1L, 2M, 1M, 3L, 1R, 2L, 1L, 5R, 1M, 2R, 1R, 3M, 1L, 2M, 1M, 4R, 1R, 2L, 1L, 3R, 1M, 2R, 1R, 6L, 1L, 2M, 1M, 3L, 1R, 2L, 1L, 4M, 1M, 2R, 1R, 3M, 1L, 2M, 1M, 5L, 1R, 2L, 1L, 3R, 1M, 2R, 1R, 4L, 1L, 2M, 1M, 3L, 1R, 2L, 1L.





Pyramid Room 2: (1)

Ich finde eine Tasse mit einem magischen Trank (7 Punkte). Nun gehe ich wieder zum "Tower of Bozbar" und bringe alle Gewichte in der richtigen Reihenfolge auf den rechten Stab.

Pyramid Room 3: (1)

Hier finde ich ein Manuskript (7 Punkte). Ich nehme es an mich (12 Punkte). Es ist ein weiterer der gesuchten 24 Gegenstände. Um herauszufinden, welche die richtigen 24 Gegenstände sind, sollte man sich sehr genau den der Packung beiliegenden Kalender ansehen. Er enthält alle nötigen Hinweise. Für jeden dieser Gegenstände erhalte ich 12 Punkte.

Chapel: (1)

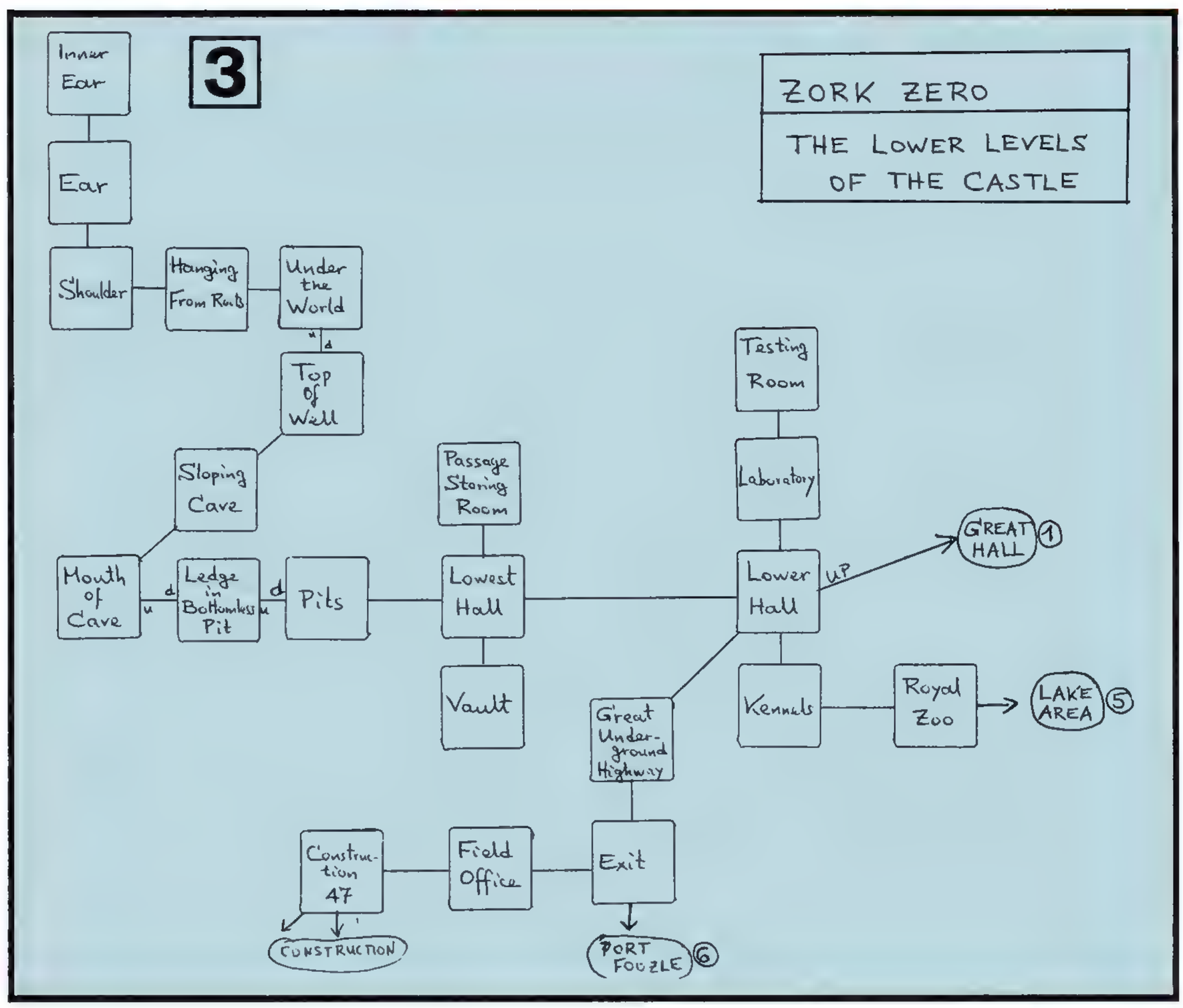
Unter dem Altar befindet sich die Falltür, die ich öffne. Somit habe ich einen schnelleren Zugang zur darunterliegenden Krypta .

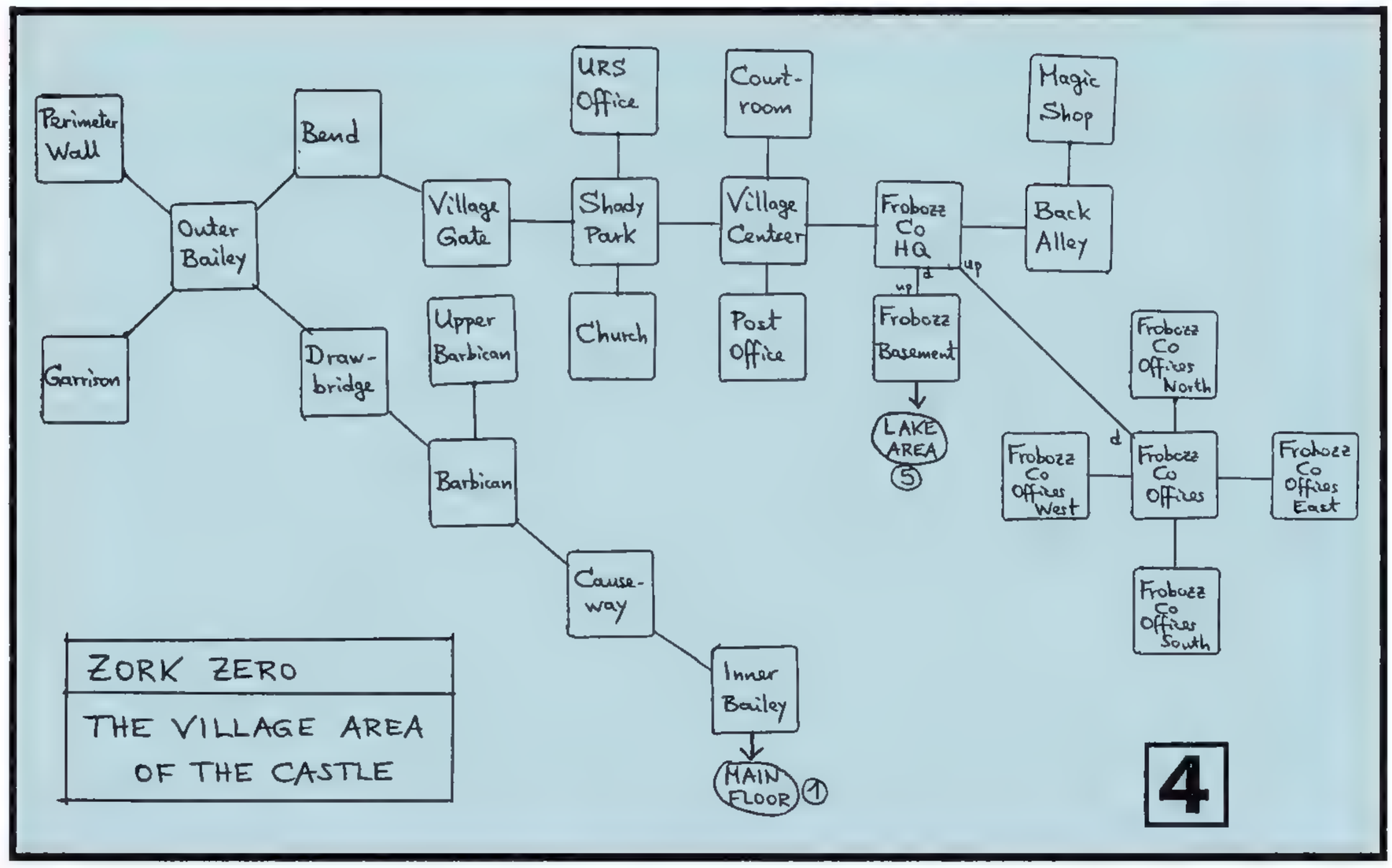
Library: (1)

Hier finde ich die Encyclopedia Frobozzica. Folgende Artikel sollte man lesen ("read about ..."): double fanucci, jester, megaboz, dimwit flathead, flatheadia, flies und borhbelly stew. Den genauen Namen des Hofnarren sollte man sich notieren. Falls der Hofnarr mir bereits die Schriftrolle gegeben hat, enträtsele ich diese: Sie enthält den Text TREEN RIBARLY HENT HOCUT MORRA RICHET. Durch anderes Anordnen der Buchstaben innerhalb der einzelnen Wörter erhalte ich folgenden Text: ENTER LIBRARY THEN TOUCH ARMOR THRICE. Ich berühre die Rüstung dreimal und erhalte einen weiteren der 24 Gegenstände, eine Lanze (12 Punkte).

Root Cellar: (1)

Da ich die Kerze bei mir trage, kann ich hier die ungeöffnete Walnuß an mich nehmen.





Gallery: (1)

Hier betrachte ich den Rebus, der zur Zeit noch von sechs verschiedenen Tierdarstellungen verdeckt ist. Um diese zu beseitigen und das Rätsel, das es zu lösen gilt, zu sehen zu bekommen, muß man sechs blinkende Knöpfe, die sich in verschiedenen Räumen des Spiels befinden, ausschalten.

Closet: (1)

Hier befindet sich der erste blinkende Knopf, den ich drücke. Die Tasche, in der sich Flamingofutter befindet, das für Menschen allerdings giftig ist, nehme ich an mich. Ich erinnere mich auch sogleich an den Flamingo, den ich im "Formal Garden" bereits gesehen habe. Wenn ich auf dem Rückweg in der "gallery" den Rebus noch einmal betrachte, sehe ich, daß eine Tierabbildung verschwunden ist.

Entrance Hall: (1)

Um durch das geschlossene Fallgitter in die "Village Area" zu gelangen, läute ich die Glokke, die sich hier befindet. Der Hofnarr erscheint und stellt mir folgendes Rätsel: Einige Leute sagen, ich fliege, aber ich bin kein Vogel. Ich werde oft vergeudet. Ich bin endlos, aber es gibt niemals genug von mir. Was bin ich? Die Lösung ist die Zeit. Man gibt "answer the time" ein, und das Fallgitter öffnet sich (20 Punkte).

Inner Bailey: (4)

Den Wurm, der hier herumkrabbelt, nehme ich an mich.

Upper Barbican: (4)

Um über die Zugbrücke zu gelangen, muß ich das Rad drehen.

Auf meinem weiteren Weg fällt mir im "Outer Bailey" ein großer, verrotteter Baumstumpf auf, der später auch noch wichtig ist.

Garrison: (4)

Wenn ich den Schrank öffne, finde ich einen Stahlschlüssel sowie ein Poster von Ursula Flathead. Den Schlüssel nehme ich mit, das Poster kann man getrost liegenlassen.

URS Office: (4)

Ich sehe den Hofnarren als Buchhalter ("bookkeeper") verkleidet. Um die Zorkmid Münze zu bekommen, muß ich wieder ein Rätsel lösen: Das Wort "balloon" hat zwei Doppelbuchstaben nacheinander. Ich soll dem Hofnarren nun ein Wort nennen, das drei Doppelbuchstaben nacheinander hat. Die Lösung liegt bereits im Text der Raumbeschreibung ("answer bookkeeper") (6 Punkte).

Post Office: (4)

Hier liegen zwei für das ganze Spiel äußerst wichtige Gegenstände, die sich in einem Paket befinden. Ich lasse sie zunächst verpackt, nehme aber das Paket mit. Die Adresse enthält ebenfalls eine wichtige Information: FrobozzCo Building, 193-E, also die 193. Etage, Zimmer im Osten. Also begebe ich mich in das FrobozzCo Gebäude.

FrobozzCo Offices: (4)

Jede Etage sieht hier gleich aus: Es gibt jeweils einen Raum im Norden, im Westen, im Süden und im Osten. Im 4. Stock findet man ein "memo", das absolut unwichtig ist. Man muß unbedingt in das Zimmer auf der Südseite des 19. Stocks gehen und die Reißschiene ("T-square") an sich nehmen (12 Punkte). Wenn man nun will, kann man in den 193. Stock hinaufgehen, wo man Informationen zu den Gegenständen findet, die im Paket sind. Man sollte dieses aber nicht unbedingt tun. Es macht mehr Spaß, mit den Gegenständen herumzuexperimentieren. Doch dazu später! Am besten verläßt man das Bürogebäude schnell wieder.

Magic Shop: (4)

Hier findet man den Ring der Unfähigkeit, den man mitnehmen muß, aber noch nicht tragen sollte. Man kann dies aus Spaß mal tun, um die Wirkung zu testen.

FrobozzCo Basement: (4)

Hier befindet sich der zweite blinkende Knopf, den man drückt, woraufhin eine weitere Tierabbildung im Rebus verschwindet.

Frobozz Philharmonic Hall: (5)

Hier fällt sofort der Dirigentenplatz auf, auf den man sich stellen sollte ("Stand on the stand"), woraufhin man in der

Conductor's Pit: (5)

landet. Ich verlasse den Stand und nehme die Violine (12 Punkte). Um wieder zurückzugelangen, betrete ich wieder den Dirigentenplatz. Ich begebe mich nun über die "Village Area" ins Schloß zurück und lege zunächst wieder einige Gegenstände ab, bis auf die Kerze, den Zauberstab, den Handschuh und die Münze.

Nun begebe ich mich in die "Lower levels of the Castle" (Karte 3).

Laboratory: (3)

Hier finde ich einen Schraubenzieher (12 Punkte).

Lowest Hall: (3)

Um die Gewölbetür im Süden aufzubekommen, muß ich den Handschuh anziehen. Ich stelle das Zählwerk auf irgendeine Zahl, z.B. 333 ("turn the dial to 333"). Durch das Tragen des Handschuhs habe ich soviel Gefühl, daß das Zählwerk automatisch die richtige Nummer einstellt. Die Tür öffnet sich.

Vault: (3)

Ich finde ein Aktien-Zertifikat, das ich mitnehme (12 Punkte). Nun geht es über den "Great Underground Highway" nach "Port Foozle" (Karte 6).

Cave-In: (6)

Hier trifft man mal wieder den Hofnarren, der mir einen Preis verspricht, wenn ich seinen mittleren Namen weiß. Da ich mir diesen in der "Library" genau notiert habe, steht der richtigen Antwort nichts im Wege. Dieser Name, sowie einige andere Dinge, variieren von Spiel zu Spiel (6 Punkte). Als Lohn erhalte ich eine "Anti-Gruben Bombe".

Toll Plaza: (6)

Das Schild an der Zollschranke sagt mir, wie man passieren kann. Ich muß eine 1 Zorkmid Münze in den Korb legen, was ich sogleich tue (14 Punkte).

Orb Room: (6)

Hier nehme ich die vier Kugeln mit: den "glittery orb", "fiery orb", "smoky orb" und den "milky orb".
Ich begebe mich nun zurück in die "Lower Levels" (Karte 3).

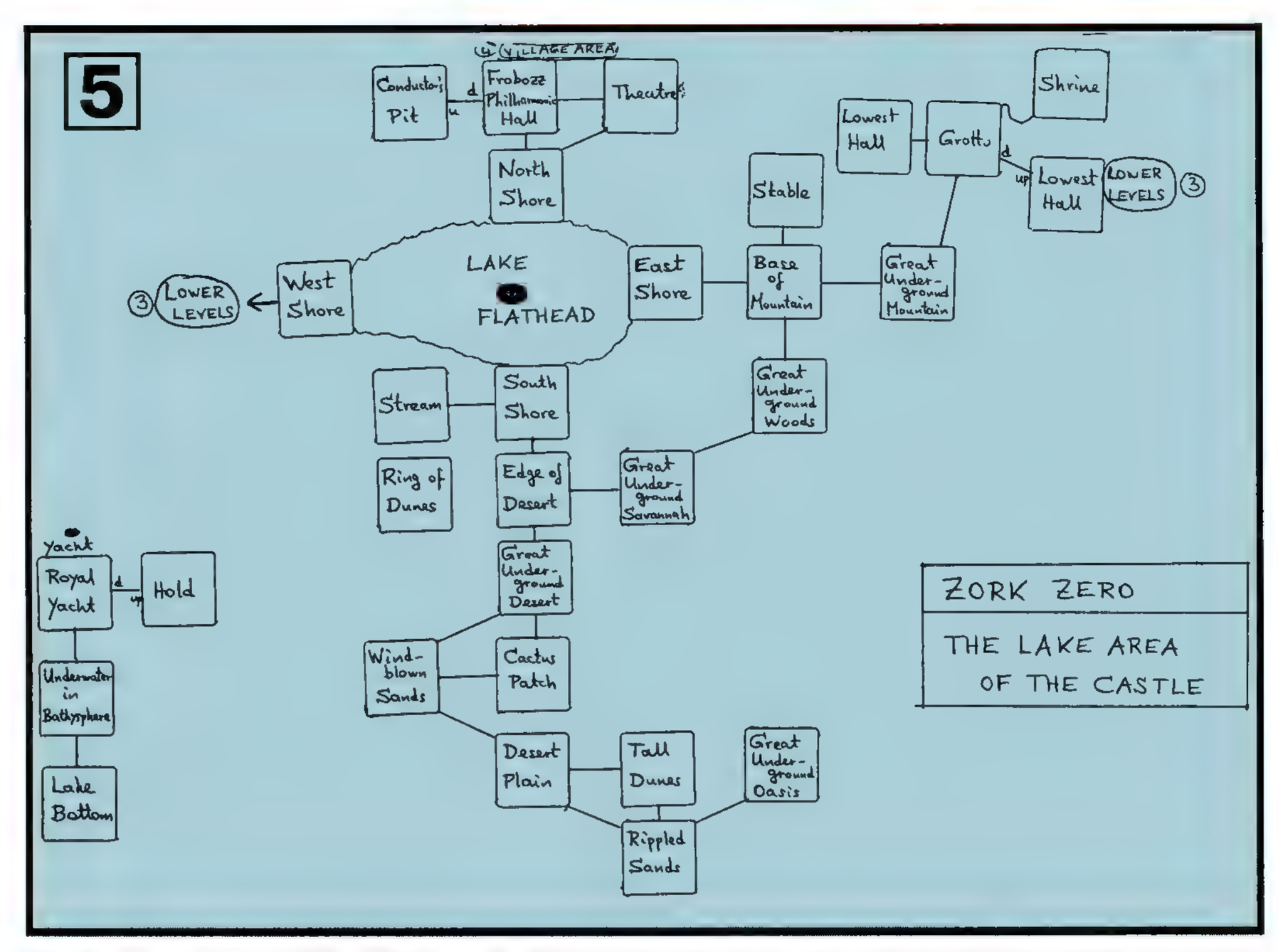
Pits: (3)

In der hintersten Ecke liegt eine batteriebetriebene Laterne, an

die ich aber nicht herankann, da die Grube davor bodenlos ist. Also werfe ich die "Anti-Gruben Bombe", und siehe da, durch die Explosion füllt sich der Boden, und ich kann die Laterne an mich nehmen (12 Punkte).

Great Hall: (1)

Nun gehe ich zunächst in die "Great Hall" zurück und lege einige Gegenstände ab. Ich öffne das Päckchen und finde eine Taube und eine Stange aus Keramik. Als ich die Taube in die Hand nehme, wird mir für kurze Zeit schwindlig. Ferner nehme ich den Mantel mit (noch nicht anziehen!) sowie den Zauberstab und die Kerze. Nun geht es wieder in die "Lower Levels".



Passage Storing Room: (3)

Hier finde ich einen "Nordwest-Südwest-Gang" und einen "Nord-Süd-Gang", die mir im weiteren Verlauf nützlich sind. Wenn man die Notiz liest, erhält man eine Gebrauchsanweisung, wie man diese "Gänge" einsetzt.

Field Office: (3)

Bevor ich mich in das Baugebiet ("Construction") begebe, studiere ich die Blaupause, die sich in der Packungsbeilage befindet, und auf die hier im "Field Office" hingewiesen wird. Die Notiz, die auf der Blaupause klebt, stellt mir meine Aufgabe: Ich soll den Bauhelm ("hardhat") von Feld 0 aholen. Wenn man die Blaupause ansieht, stellt man fest, daß Feld 0 keine Verbindung zu den umliegenden Feldern hat. Also muß man hier durch geschicktes Setzen der beiden gefundenen Gänge einen Weg zu Feld 0 bauen. Leider klappt dies nicht so einfach.

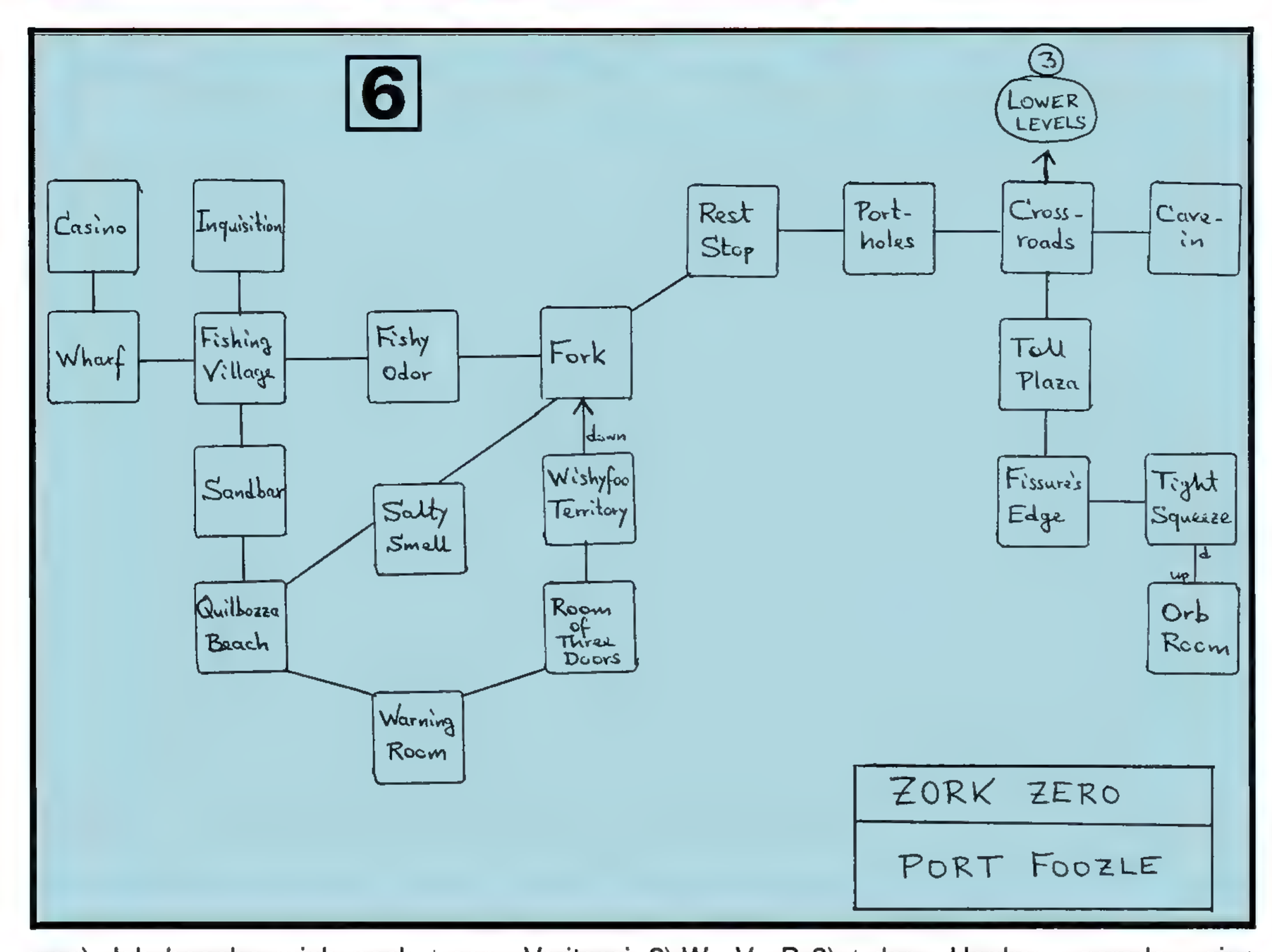
Construction: (3)

Man betritt das Baugebiet auf Feld 47. Durch SW, SE, W, W, N, NE, N gelange ich auf Feld 38. Den Hammer auf Feld 61 nimmt man sicherheitshalber mit. Auf Feld 38 benutze ich jetzt den "Nordwest-Südost-Gang" ("install the nw passage in the nw wall"). Nun kann ich nach NW auf Feld 29. Ich gehe zweimal nach Nordosten und gelange auf Feld 15. Hier muß ich den "Nord-Süd-Gang" einbauen ("install the n passage in the n wall"). Nun kann ich nach Norden auf Feld 7. Durch W, SW, SW, SW, W, NW gelange ich bis auf Feld 17. Wenn man sich den Plan genau ansieht, wird man an ein Schachbrett mit 64 Feldern erinnert (8 mal 8 Felder, von 0 bis 63). Um von Feld 17 auf Feld 0 zu gelangen, müßte ich zwei Schritte nach Norden und gleichzeitig einen Schritt nach Westen gehen. Dies kann ich nur mit fremder Hilfe.

Ich lege die Stange aus Keramik ab und ziehe den Mantel an (16 Punkte). Ich befinde mich auf einer Ebene ("Plain"), auf der jeder Ort gleich aussieht. Durch Herumgehen stellt man schnell fest, daß die Ebene quadratisch ist, 8 mal 8 Felder hat und somit ebenfalls wie ein Schachbrett aussieht. Wer sich im Schachspiel auskennt, weiß, daß man mit der Figur eines Springers zwei Schritte nach vorn oder hinten und gleichzeitig einen Schritt nach links oder rechts gehen kann. Ich laufe nun solange auf der Ebene umher, bis ich einen Springer ("a soldier on horseback") gefunden habe. Wenn ich jetzt dem Soldaten die Keramiktaube gebe, wird er auf Feld 17 des Baugebietes teleportiert, wo sich die Stange befindet. Um sich oder andere Personen von einem Ort an einen anderen zu teleportieren, legt man einfach die Stange an den Ort, an den man möchte, und nimmt dann die Taube in die Hand. Will man sich selbst teleportieren, legt man die Taube ab, nimmt sie wieder auf, und schon wird man zu dem Ort befördert, an dem sich der Stab befindet.

Um nun von der Ebene wieder auf Feld 17 des Baugebietes zu kommen, ziehe ich einfach den Mantel wieder aus. Hier treffe ich den Soldaten, der die Taube und die Stange in Händen hält. Ich nehme die Taube an mich und bitte den Soldaten, zweimal nach Norden und einmal nach Westen zu gehen ("soldier, go n twice then w once"). Der Soldat verschwindet daraufhin. Um selbst auf Feld 0 zu gelangen, lege ich die Taube ab und nehme sie gleich wieder auf.

Auf Feld 0 treffe ich den Soldaten, der die Keramikstange und den gesuchten Bauhelm in Händen hält. Ich schicke ihn nun wieder auf Feld 17 zurück ("soldier, go e once then s twice"). Ich folge ihm mit der gleichen Technik wie eben und kann jetzt auf Feld 17 den Bauhelm und die Keramikstange an mich nehmen (25 Punkte). Nun kann ich das Baugebiet wieder verlassen (Rückweg siehe Hin-



weg). Ich begebe mich nach "Port Foozle" (Karte 6).

Warning Room: (6)

Hier lese ich nun das Schild, das mich darüber informiert, daß in dieser Gegend drei Rassen wohnen. Die "Veritassi" sagen immer die Wahrheit, die "Prevaricons" lügen immer, und die "Wishyfoo" wechseln sich mit der Wahrheit und dem Lügen ab. Ich werde noch gewarnt, daß ich einen Besuch bei den ersten beiden Rassen nicht überleben werde.

Room of three doors: (6)

Hier sollte man den Text auf den drei Türen genau lesen, um herauszufinden, welche in das Gebiet der "Wishyfoo" führt. Man sollte jetzt die Information auf dem Schild im "Warning Room" auf die sechs möglichen Kombinationen anwenden: 1) Wishyfoo - Prevaricon - Veritassi, 2) W - V - P, 3) V - W - P, 4) V - P - W, 5) P - W - V, 6) P - V - W. Nur auf eine dieser sechs Kombinationen treffen jeweils alle Bedingungen zu.
Für alle diejenigen, die dieser Logik nicht folgen können, gibt es eine einfache Eselsbrücke. Die gesuchte Tür ist immer diejenige, auf deren Schild die "Veritassi" im zweiten Satz erwähnt werden. Nachdem ich die richtige Tür gefunden habe, öffne ich sie und gelange ins:

Wishyfoo Territory: (6)

Hier befindet sich eine Schaufel, die ich später noch benötige (6 Punkte). Nun begebe ich mich zur "Inquisition", einem Glaubensgericht, das Ketzer hinrichten läßt.

Inquisition: (6)

Ich lande an einer Hinrichtungsstätte der Inquisition, wo der Henker gerade eine Schlange von fünf Opfern abfertigen will. Einer der Sünder hat eine Kiste fallenlassen. Zuerst lese ich das Schild, auf dem sich wichtige Hinweise befinden: Zunächst muß ich eine Nummer ziehen, mir wird vor der Hinrichtung ein letzter Wunsch gewährt. Diesen soll ich dem Henker mitteilen, wenn meine Nummer aufgerufen wird. Wenn mein letzter Wunsch nicht erfüllt werden kann, werde ich schnell enthauptet. Kann er erfüllt werden, werde ich erhängt - eine lange, schmerzvolle Prozedur. Ich ziehe also eine Nummer. Während der Wartezeit nehme ich die Kiste an mich. Wenn ich aufgerufen werde, sage ich dem Henker meinen letzten Wunsch. Er soll mich köpfen ("Executioner, behead me"). Der Henker ist verwirrt: Wenn er mich köpft, hat er meinen letzten Wunsch erfüllt, und müßte mich eigentlich hängen. Würde er mich hängen, hätte er meinen letzten Wunsch nicht erfüllt und müßte mich köpfen. Wegen meiner Schlauheit werde ich rausgeschmissen (25 Punkte). Draußen betrachte ich mit der Brille die Kiste und entdecke in ihr ein Kügelchen, das Tintenfische abstößt.

Casino: (6)

Hier begegne ich dem Hofnarren, der mich zu einem Spiel "Double Fanucci" auffordert. Es geht los, sobald ich mich an den Tisch setzte ("sit at the table). Die Spielregeln sind völlig unklar und eigentlich unberechenbar. Man sollte eine Weile experimentieren, es macht Spaß. Der Hofnarr kennt die Regeln: Tue ich etwas, das gegen die Regeln verstößt, akzeptiert er den Zug nicht. Um das Spiel zu gewinnen, sollte man dreimal nacheinander "undertrumps" spielen, nachdem der Hofnarr die Karte "Trebled Fromp" abgelegt hat. Wenn man das Pech hat, daß einer dieser drei Züge illegal ist, muß man warten, bis der Hofnarr erneut "Trebled Frump" ablegt, und dann die Prozedur wiederholen. Ein wenig Geduld ist meist gefragt. Habe ich schließlich gewonnen, erhalte ich als Preis einen Besen ("broom", 18 Punkte). Nun stehe ich auf, verlasse das Casino und begebe mich in die "Great Hall" zurück. Von dort aus geht es in den "Secret Wing" (Karte 2).

Cell: (2)

Hier benutze ich den Besen, um das Spinnengewebe zu beseitigen ("move cobwebs with the broom"). Nun kann ich die grüne Glasflasche an mich nehmen (12 Punkte). Ich gehe in die "Great Hall" zurück.

Great Hall: (1)

Hier lege ich die Flasche, den Besen, die Kiste und das Ticket ab und nehme die verstaubte Schieferplatte an mich, die ich lese: Ich soll an der ältesten und mächtigsten Ulme stehen und mehrere Male in gewisse Himmelsrichtungen springen. Die letzte Information ist in jedem Spiel anders. An die Ulme

erinnere ich mich noch, sie befindet sich in der "Village Area" (Karte 4).

Outer Bailey: (4)

Ich stelle mich auf den Baumstumpf ("stand on the stump") und springe in die auf der Schieferplatte angegebenen Richtungen. Am Ziel angekommen, grabe ich mit der im "Wishyfoo Territory" gefundenen Schaufel. Ich finde eine Truhe, der ich eine geschmacklose, protzige Krone entnehme (12 Punkte).

Great Hall: (1)

Bis auf den Wurm, den Zauberstab, das Tintenfischabwehrmittel und die Kerze, lege ich alle Gegenstände ab. Bevor ich zum nächsten Abenteuer eile, setze ich noch die Seemannsmütze auf. Nun geht es über die "Lower Levels" in die "Lake Area" (Karte 5).

West Shore: (5)

Ich betrete das Dock und dann die Yacht. Hier mache ich mich mit den Kontrollknöpfen vertraut ("examine the controls"). Wenn ich einen der vier ersten Knöpfe drücke, werde ich an das entsprechende Ufer der Windrose transportiert. Drücke ich den weißen Knopf, gelange ich in die Mitte des Sees. Ich drücke also zunächst den weißen Knopf (18 Punkte). Hier werfe ich das Tintenfischabwehrmittel in den See. Nun begebe ich mich nach unten in die Yacht.
Hier finde ich eine kleine Taucherglocke ("bathysphere"), die ich öffne und in die ich hineinklettere. Auch hier werden die Kontrollfunktionen überprüft. Ich schließe die Tür der Glocke und drücke den Hebel nach unten ("push the lever down"). Da ich nun nichts sehe, mache ich das Außenlicht an ("turn on the exterior light"). Ich lege schon mal die Hand in das Loch, um den Greifarm bedienen zu können. Nun warte ich, bis die Taucherglocke den Grund des Sees erreicht hat. Da ich das Tintenfischabwehrmittel in den See geworfen habe, werde ich jetzt nicht von Tintenfischen belästigt. Mit dem Greifarm kann ich jetzt den Edelstein aufnehmen ("take the ruby").
Um wieder aufzutauchen, stelle ich den Hebel nach oben ("push the lever up"). Ich warte, bis ich mich wieder in der Yacht befinde, nehme die Hand aus dem Loch, öffne die Tür, steige aus und nehme den Edelstein an mich (25 Punkte). Ich gehe wieder nach oben und drücke den grünen Knopf, um an die südliche Anlegestelle zu gelangen.

South Shore: (5)

Hier verlasse ich die Yacht und das Dock.

Stream: (5)

Hier finde ich Wasser und eine Brücke, die nach Westen führt. Sobald ich nach Westen gehen will, verwandelt sich die Brücke in den Hofnarren, der mir mal wieder ein Rätsel stellt: Es geht um spielende Männer, und ich werde gefragt, was sie spielen. Das Schlüsselwort ist das Wort "scores", das entweder Spielstand oder Noten/Partitur bedeuten kann. Das Letztere ist gemeint, also heißt die Antwort "Musik" ("answer music"). Ich erhalte vom Narren ein gerahmtes Dokument, ein Diplom (12 Punkte). Nun geht es in die Wüste.

Ring of Dunes: (5)

Hier finde ich ein Kamel, das ich besteige ("ride the camel"). Da das Kamel Durst hat, muß ich erst zur Wasserstelle zurück ("Stream"), bevor ich mich in die Wüste wagen kann.

Great Underground Oasis: (5)

Das Kamel trinkt noch einmal. Für das Erreichen dieser Oase gibt es Punkte. Die Bedeutung dieses Ortes wird erst später klar (8 Punkte).

Edge of Desert: (5)

Ich steige vom Kamel ab und lasse es bis später zurück.

East Underground Savannah: (5)

Ich sehe die zweite Fliege, die ich aber immer noch nicht an mich nehmen kann. Standort merken!

Stable: (5)

Hier nehme ich zunächst nur den Sattel mit (12 Punkte). Den Hahn lasse ich genauso in Ruhe wie den Fuchs, der mir in den "Great Underground Woods" begegnet ist.

Great Underground Mountain: (5)

Ich finde einen der wichtigsten Gegenstände: ein Amulett. Den Felsbrocken schiebe ich zur Seite ("push the boulder"). Hierbei muß man darauf achten, daß die Yacht nicht am "East Shore" liegt, da sie sonst von dem Felsbrocken zerstört wird. Der Weg in die Grotte ist nun frei (6 Punkte).

Grotto: (5)

Hier befindet sich ein weiterer blinkender Knopf, der ausgeschaltet wird, damit ein weiteres Tier auf dem Rebus in der "Gallery" verschwindet. Der "Shrine" ist im Moment noch nicht von Bedeutung. Ich gehe nun nach unten und lande in der "Lowest Hall" (Karte 3). Nach dem Fall nehme ich alle Gegenstände wieder an mich, auch den Kies, der sich durch meinen Fall gelöst hat, und gehe in die "Great Hall".

Great Hall: (1)

Ich lege den Kies, das Amulett, den Sattel, das Diplom und den Edelstein ab. Ich nehme den Stahlschlüssel und die Walnuß auf.

Parlor: (1)

Am Fischtank setze ich nun meinen Zauberstab ein, der einige Tiere für einige Züge in andere Gegenstände verwandelt. In diesem Fall wird aus dem Hummer ein Nußknacker ("point the wand at the lobster"), den ich an mich nehme.

West Hall: (1)

Die Tür wird mit dem Stahlschlüssel aufgeschlossen. Ich kann nun in den "West Wing" (8 Punkte).

West Wing: (1)

Bevor ich weiter nach Westen gelange, erscheint der Hofnarr und stellt mir ein weiteres Rätsel: Ich soll ihm einen Gegenstand zeigen, den bisher noch niemand gesehen hat, und den in Zukunft niemand mehr sehen wird. Ich öffne die Walnuß mit dem Nuknacker, zeige dem Hofnarren die Walnuß und esse sie, damit sie in Zukunft niemand mehr sehen kann (2O Punkte). Den Nußknacker lege ich nun schnell ab, bevor er sich wieder in den Hummer zurückverwandelt.

Peg Room: (1)

Hier gibt es ein weiteres Spielchen namens "Peggleboz". Die Spielregeln kann ich den "instructions" entnehmen.

Nach einigen Versuchen sollte es gelingen, diese Aufgabe zu lösen. Dennoch für alle Verzweifelten die Lösung: Q nach G, S nach Q, H nach R, U nach L, I nach K, T nach I, E nach J, O nach G, A nach E, F nach N, M nach O, L nach J, P nach F, F nach C, B nach D, D nach K, Q nach G, E nach J, O nach G. Nun tut sich ein Geheimgang nach Norden auf (16 Punkte).

Gaming Room: (1)

Hier erwartet mich der Hofnarr mit dem Muschelspiel. Er legt einen Geldschein unter eine von drei Muscheln, vertauscht diese schnell, und ich soll dann raten, unter welcher Muschel sich der Geldschein befindet. Da ich die Brille noch aufhabe, kann ich durch die Muscheln hindurchsehen. Ich stelle fest, daß der Geldschein unter keiner der drei Muscheln liegt, der Hofnarr hat sie bei sich versteckt, z.B. unter seinem Hut, in seinem Schuh oder in seiner Tasche. Dies variiert von Spiel zu Spiel. Ich zeige nun auf den Ort, an dem der Hofnarr den Geldschein versteckt hat. Da ich seinen Trick durchschaut habe, gibt er mir die "zorkmid bill" (12 Punkte).

Great Hall: (1)

Ich lege den Geldschein, die Walnßuschale und den Schlüssel ab und lese das "funny paper", das ich danach auch wieder ablege. Auf dem Zettel steht, unter welcher Platte in der Krypta man nachschauen soll. Dieses variiert ebenfalls von Spiel zu Spiel (die längste, schmutzigste, staubigste etc.). Bevor ich mich auf den Weg in die Krypta mache, nehme ich das Amulett, die Keramiktaube, alle Kugeln ("orbs") und den Edelstein mit. Nun gehe ich zunächst noch in die "Lower Levels".

Kennels: (3)

Den Schlitten, den ich hier finde, nehme ich an mich. Über die "Great Hall", den "East Wing" und durch die Falltür in der "Chapel" geht es in die:

Crypt: (2)

Wenn ich hier unter der auf dem "funny paper" vermerkten Platte nachsehe, finde ich ein Loch nach unten. Ich gelange zum:

Oracle: (2)

Das Orakel hat einen schlangenähnlichen Kopf, einen großen, hungrigen Mund und vier dunkle Augen. In der Mitte der Stirn befindet sich eine Vertiefung (1O Punkte), in die ich den Edelstein lege (9 Punkte). Die vier Augen beginnen zu glühen. Wenn ich nun das Amulett betrachte, sind für jeweils vier Züge abwechselnd ein Auge, zwei, drei, vier oder kein Auge geöffnet. Sobald ein Auge geöffnet ist (wenn nicht sofort, dann warten und immer wieder das Amulett betrachten), gehe ich in den Mund ("enter the mouth"). Ich werde zum Gletscher hoch in den "Gray Mountains" befördert (1O Punkte). (Karte 8)

Glacier: (8)

Ich lege den Schlitten ab, setzte mich auf ihn und lande mitten auf dem Spiegelsee. Hier sollte man nun die Spiegelung verschiedener Gegenstände ansehen ("look at the reflection of the ..."). Man muß unbedingt die vier "orbs" betrachten, denn eine dieser Kugeln zeigt für einen Moment ein junges Mädchen, das friedlich schläft. Diese Kugel merke ich mir. Man sollte auch mal sein eigenes Spiegelbild ansehen! Um den See verlassen zu können, steige ich vom Schlitten, nehme diesen auf und werfe ihn z.B. nach Norden. Dadurch rutsche ich in die entgegengesetzte Richtung, also nach Süden (14 Punkte).

Chalet: (8)

Hier finde ich einen weiteren der gesuchten 24 Gegenstände: das Modell des FrobozzCo Hauptquartiers (12 Punkte). Nun hole ich den Schlitten wieder, lege das Amulett an, reibe es und werde automatisch befördert zum:

Great Underground Mountain: (5)

Von den "Great Underground Woods" nehme ich nun den Fuchs an mich und gelange über die "Grotto" wieder in die "Lowest Hall", wo ich alle Gegenstände wieder an mich nehme und eine weitere Ladung Kies vorfinde. Die drei unwichtigen "orbs" kann ich übrigens liegenlassen.

Great Hall: (1)

Ich muß zunächst den Wurm aufnehmen und kann jetzt alles bis auf den Wurm, den Zauberstab und die Kerze ablegen. Das Amulett behalte ich um. Ich nehme die Keramiktaube und die Stange sowie die gemerkte Kugel mit. Nun geht es wieder in die "Lower Levels".

Royal Zoo: (3)

Ich betrachte das Amulett. Sobald zwei Augen geöffnet sind (genaues Timing ist wichtig!), richte ich den Zauberstab auf die Schlange, die sich in ein kräftiges Seil verwandelt. Ich öffne den Käfig, nehme das Seil und gehe auf direktem Weg über "Lower Hall", "Great Hall", "Chapel", "Crypt" zum "Oracle". Nun gehe ich sofort in den Mund und lande im Flathead Fjord (Karte 7) (1O Punkte).

Crag: (7)

Hier finde ich einen weiteren blinkenden Knopf, den ich drücke. Ich lege die Keramikstange ab und gehe nach unten.

Upper Ledge: (7)

Ich binde das Seil an die Felsspitze ("tie the rope to the aspire") und gehe nach unten. Das Seil verwandelt sich in die giftige Schlange zurück, fällt runter, aber zum Glück an mir vorbei.

Lower Ledge: (7)

Hier finde ich zwei weitere der 24 Gegenstände: eine Staffelei und ein Landschaftsgemälde (je 12 Punkte). Um wieder nach oben zu gelangen, lege ich die Keramiktaube ab und nehme sie gleich wieder auf, woraufhin ich zum "Crag" zurückteleportiert werde. Die Keramikstange nehme ich wieder mit.

Enchanted Cave: (7)

Es befindet sich hier ein Altar, hinter dem die Statue eines junges Mannes steht, der eine Blume in der Hand hält. Ich lege die Kugel auf den Altar, woraufhin ein hübsches Hochzeitspaar sichtbar wird, das schnell wieder verschwindet, aber die Blume hinterläßt (25 Punkte). Nachdem ich die Blume an mich genommen habe, reibe ich wieder das Amulett und befinde mich wieder am:

Great Underground Mountain: (5)

Aus dem Stall nehme ich nun den Hahn mit, der sofort Geschmack am Wurm findet. Man darf die drei Tiere übrigens nicht gemeinsam ablegen, dann frißt der Hahn den Wurm und der Fuchs den Hahn. Hält man die Tiere in der Hand, passiert nichts. Über die Grotte geht es jetzt wieder in

die "Lowest Hall". Ich nehme hier schnell alle Gegenstände an mich und erhalte eine dritte Ladung Kies.

Great Hall: (1)

Ich lege die Staffelei und das Landschaftsgemälde ab und nehme den Fuchs mit.

Dirigible Hangar: (1)

Hier steige ich in die Gondel und drücke den rechten Knopf, um nach Fenshire zu gelangen. Nachdem ich viermal gewartet habe, lande ich in Fenshire (6 Punkte) (Karte 12).

Ruined Hall: (12)

Sobald ich die Blume in die Vase stecke, öffnet sich ein Geheimgang nach Osten (16 Punkte).

Secret Room: (12)

Die Leiter, die ich hier finde, benötige ich später.

Marsh: (12)

Hier finde ich den Hofnarren, der ein Borphbelly Stew kochen will, dem aber die richtigen Zutaten fehlen. Er verschwindet über den Treibsand nach Norden. Durch seine Aktivität wird mein Rückweg nach Süden verschüttet. Der Hofnarr fordert mich nun auf, ihm die Zutaten für das Stew zu bringen. Da ich in der "Library" über Borphbelly Stew gelesen habe, weiß ich, daß es sich um den Wurm, den Hahn und den Fuchs handelt.
Da ich nach Norden jeweils nur einen Gegenstand mitnehmen kann, lege ich alles bis auf den Hahn ab. Nun gehe ich nach Norden und lege den Hahn ab, zurück nach Süden und den Fuchs aufnehmen, nun nach Norden, den Hahn aufnehmen und den Fuchs ablegen, nach Süden, den Wurm aufnehmen und den Hahn ablegen, nach Norden, den Wurm ablegen, nach Süden, den Hahn nehmen und nach Norden bringen.

Der Hofnarr braut nun sein Stew, und ich werde wieder vor meine Gondel teleportiert. Als Belohnung finde ich einen sechseckigen Klotz, den ich mitnehme (9 Punkte).
Jetzt gehe ich noch einmal zurück in die "Marsh" und nehme meine vorher abgelegten Dinge wieder auf.

Hothouse: (12)

Hier erscheint der Hofnarr, der mich wieder zu einem Spiel auffordert. Es heißt "Snarfem", und in diesem Spiel gibt es vier Haufen mit Kieselsteinen. Man kann beliebig viele Steine von nur einem Haufen nehmen, jedesmal, wenn man dran ist. Pro Runde muß mindestens ein Stein genommen werden. Der Spieler, der den letzten Stein nehmen kann, gewinnt. Hier sollte man einige Runden experimentieren. Für diejenigen, die es absolut nicht schaffen, gibt es einen einfachen Trick: Die geöffneten Blüten auf der linken Seite zeigen mir an, von welchem Haufen ich Steine nehmen muß, die geöffneten Blüten auf der rechten Seite zeigen mir die Anzahl der zu entfernenden Steine. Zur Belohnung für meinen Sieg erhalte ich einen Papierfächer (12 Punkte).

Smaller Hangar: (12)

Ich besteige die Gondel und drücke den linken Knopf, um wieder nach Flatheadia zurückzukehren.

Great Hall: (1)

Hier lege ich den Fächer und die Leiter ab und nehme den Kies und mehr Kies auf. Insgesamt habe ich jetzt drei Portionen Kies. Nun gehe ich zurück zum "Oracle".

Oracle: (2)

Ich betrachte das Amulett und warte, bis kein Auge geöffnet ist. Dann geht es wieder in den Mund, und ich werde wieder in den Flathead Fjord teleportiert.

Hollow: (7)

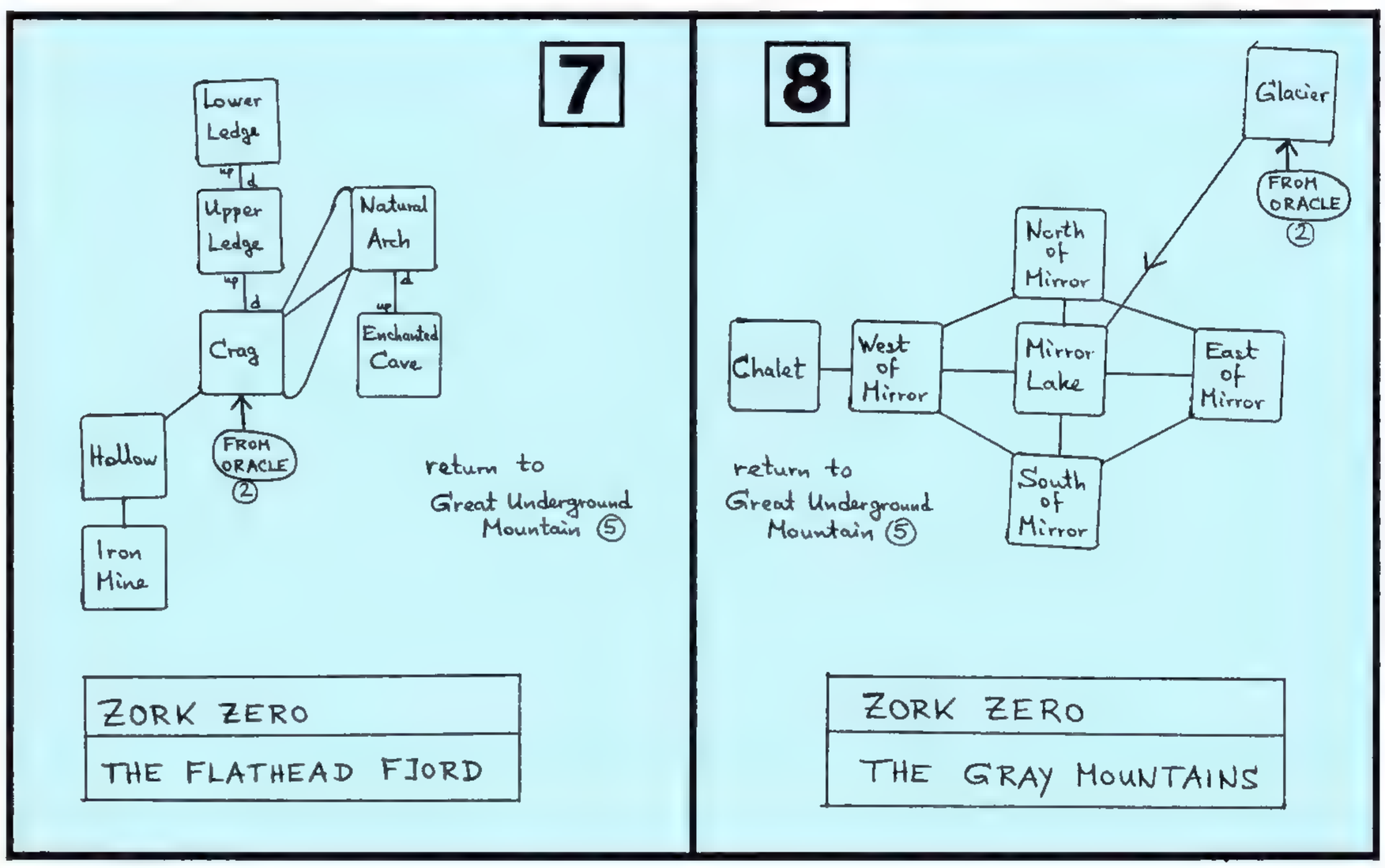
Hier lege ich den sechseckigen Klotz in das sechseckige Loch, und ein Geheimgang nach Süden öffnet sich (14 Punkte).

Iron Mine: (7)

Die knochige Hand eines Skeletts hält einen Saphir, den ich an mich nehme, wobei dieser kurz aufglüht. Ich reibe nun das Amulett und gelange wieder zum "Great Underground Mountain" (Karte 5).

Shrine: (5)

Um an das Elixier in der Schale zu kommen, muß ich den gesamten Kies in die Schale tun. Nun kann ich das Elixier berühren, welches mir die Kraft gibt, die Fliegen zu fangen (16 Punkte). Ich begebe mich sofort zur "Great Underground Savannah" und hole mir die erste Fliege. Über die Grotte und die "Lowest Hall" (alle Sachen wieder aufnehmen) gehe ich in die "Great Hall" zurück, wo ich die Fliege und den Saphir ablege.



Parapet: (2)

Hier nehme ich die nächste Fliege an mich.

Torture Chamber: (2)

Als ich die "iron maiden" betrachte, finde ich drei Folterzellen. Man sollte in alle sehen, denn aus einer fällt ein Metronom heraus (12 Punkte). Nun gehe ich in die "Great Hall" zurück und lege alles ab.

Gym: (1)

Die schwere Hantel ist ein weiterer der 24 gesuchten Gegenstände (12 Punkte), den ich in die "Great Hall" bringe. Ich nehme den Zauberstab, die Kerze, die Keramikstange und die Taube sowie die Laterne an mich. Den Bauhelm setzte ich auf. Dann geht's zum "Oracle".

Oracle: (2)

Ich betrachte das Amulett und betrete den Mund des Orakels, wenn alle vier Augen geöffnet sind.

Mine Entrance: (11)

Ich befinde mich in Antharia (10 Punkte). Da ich den Bauhelm trage, passiert mir nichts, wenn ich nach Osten in den "Rubble Room" gehe (9 Punkte).

Crawl: (11)

Hier befindet sich der vorletzte blinkende Knopf, der gedrückt werden muß, und der ein weiteres Tier auf dem Rebus verschwinden läßt.

Dead End: (11)

Hier befindet sich ein weiterer der gesuchten Gegenstände, eine Schreibfeder (12 Punkte).

Aerie: (11)

Auf dem Weg hierher habe ich im "Flathead Stadium" einen hölzernen Schläger gesehen, den ich aber noch nicht mitnehmen konnte. Sobald ich das "Aerie" betrete, schnappt ein großer schwarzer Vogel meine Kerze, fliegt mit ihr weg und wirft sie in den Abgrund.

Icky Cave: (11)

Da ich aber die Laterne mitgenommen habe, mache ich sie an und kann jetzt in dieser Höhle sehen. Um die Hexen erscheinen zu lassen, muß ich husten ("cough"). Eine der Hexen sieht krank aus, also begrüße ich sie zuerst ("sickly witch, hello"), woraufhin sie mich bittet, sechs Einheiten ("gloops") Wasser aus der "Great Underground Oasis" zu holen. Zum Abmessen gibt sie mir ein Fläschchen, in das neun "gloops" hineinpassen.

Cliff Bottom: (11)

Ich nehme die Kerze und die Laterne wieder an mich. Letztere schalte ich natürlich aus. Ich reibe das Amulett und kehre über die "Great Underground Mountains", die "Grotto" und die "Lowest Hall" in die "Great Hall" zurück. Ich lege die Laterne, das Fläschchen, die Schreibfeder und den Keradamikstab ab und nehme die Tasse mit. Nun geht es in die "Lower Levels".

Ear: (3)

Ich gehe durch die Höhle zur riesigen Statue des Brogmoiden und klettere bis ans Ohr. Hier trinke ich von dem Zaubertrank aus der Tasse. Der "Ohrpilz", der mir den Weg ins innere Ohr versperrt, beginnt zu murmeln. Ich höre ihm zu ("listen to the fungus") und erfahre, daß eine traurige Pilzfamilie ihren lange verlorenen Cousin (Name) beweint. Der Name des Cousins ändert sich von Spiel zu Spiel. Ihn muß ich mir merken. Ich lege die Keramiktaube ab und nehme sie gleich wieder auf, woraufhin ich in die "Great Hall" zurück teleportiert werde. Hier nehme ich die Leiter auf und begebe mich zum Orakel.

Oracle: (2)

Wenn drei Augen des Amuletts offen sind, gehe ich in den Mund des Orakels und lande am Fuß der Statue im Fublio Valdaley (10 Punkte) (Karte 10).

Megaboz's Hut: (10)

Das unvollständige Gedicht, das ich hier finde, notiere ich mir. Um an die Falltür an der Decke zu kommen, lege ich zunächst die Leiter ab ("drop ladder"), klettere dann hinauf und öffne die Falltür. (8 Punkte).

Attic: (10)

Hier finde ich den letzten der blinkenden Knöpfe, den ich ausschalte. Da ich die Brille noch aufhabe, kann ich durch die Truhe schauen, in der sich ein Zaubererumhang, eine Harmonika, ein Notizbuch und ein Kochtopf befinden. Da ich die Truhe noch nicht öffnen kann, gehe ich zunächst wieder nach unten.

On Top of the World: (10)

Hier finde ich eine Kolonie Pilze. Vielleicht ist ja der gesuchte Cousin dabei? Um sie zu verstehen, trinke ich wieder den Zaubertrank aus der Tasse. Nun rufe ich den Cousin beim Namen ("call ..."). Sobald er kommt, nehme ich ihn auf und lege die Taube ab, die ich sogleich wieder nehme, um in die "Great Hall" teleportiert zu werden.

Ear: (3)

Hier gebe ich den kleinen Pilz dem Ohrpilz ("give the little fungus to the ear fungus") (18 Punkte). Nun ist der Weg ins innere Ohr frei, in dem ich das Ohrenschmalz an mich nehme. Mit Hilfe der Taube befördere ich mich in die "Great Hall" zurück.

Gallery: (1)

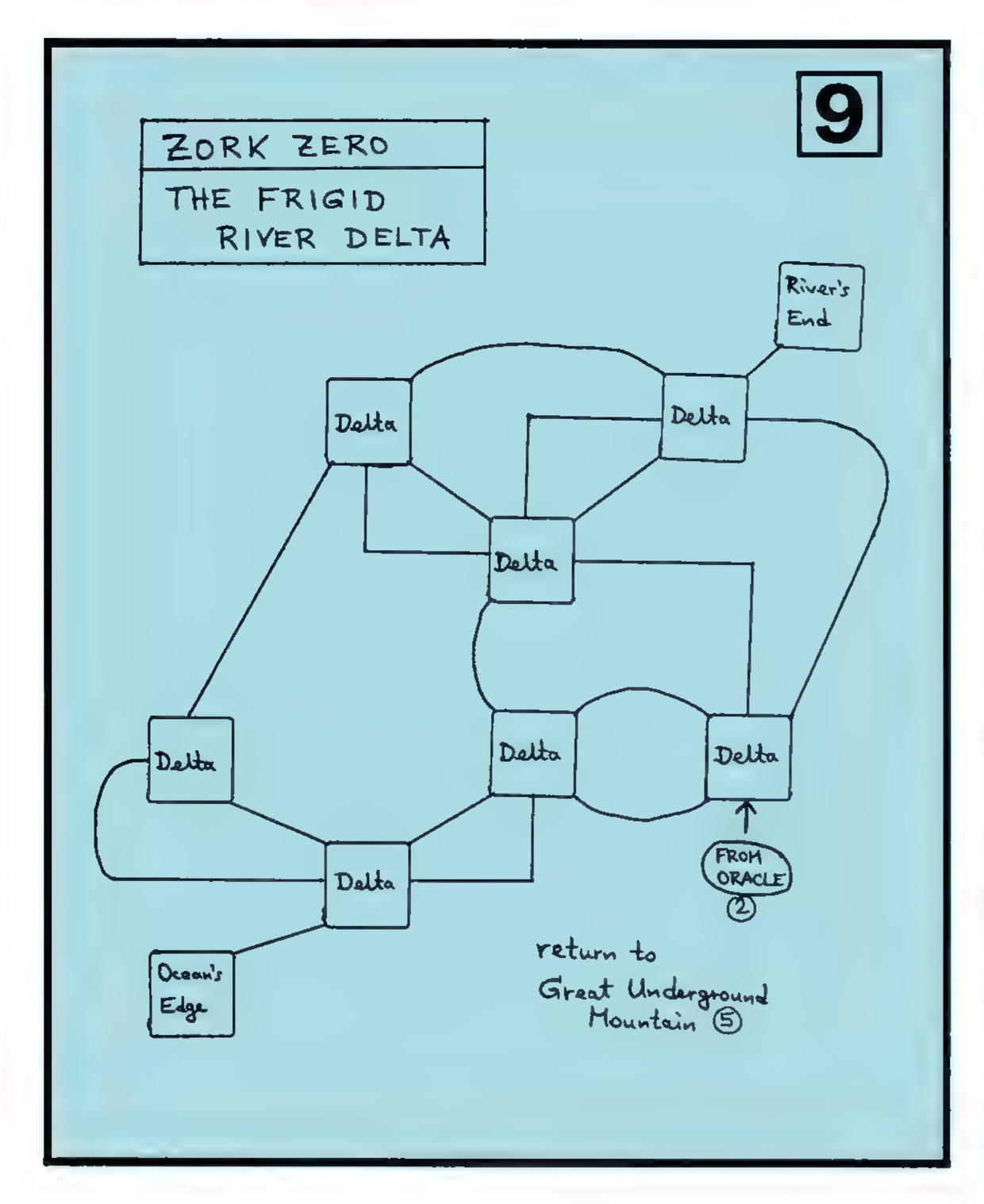
Nun will ich den Rebus entschlüsseln. Das N ist seitenverkehrt, sodaß der ganze Text von rechts nach links gelesen aawerden muß. Lösung:
1. Zeile: TIE + BIRD - B + PIE + N = TIRED PINE
2. Zeile: EYE + URN + MIND - D = IRON MINE
3. Zeile: W + OAR = WORE
4. Zeile: MATCH + CHICK + STORM - M = MAGIC STORE
Den Text notiere ich mir für später.

Great Hall: (1)

Hier nehme ich den Ring, den Saphir und den Keramikstab an mich und lege das Ohrenschmalz und die Tasse ab. Über das Orakel kehre ich ins "Fublio Valley" zurück (3 Augen offen).

Quarry's Edge: (10)

Ich finde hier die alte, müde Fichte des Rebus. Unter ihr befindet sich ein Steinbruch. Ich gehe hinunter und lege den Gegenstand, den ich im "Magic Shop" gefunden habe, den Ring der Unfähigkeit, an, woraufhin alle Gegenstände runterfallen. Ich nehme alle bis auf die Keramiktaube wieder auf und schlafe dann ein. Als ich wieder aufwache, sehe ich einen rostigen Schlüssel, den ich nehme (14 Punkte). Den Ring der Unfähigkeit lege ich ab.



buch ist der einzige wichtige Gegenstand. Alles andere lasse ich liegen.

Outside Shack: (10)

Das Schild, das mich davor warnt, daß Diebstahl mit Magie bestraft wird, hindert mich nicht daran, in "Gumboz's Shack" zu gehen. Hier stehle ich das 4-gloop-Fläschchen. Beim Verlassen der Hütte verspüre ich ein Hungergefühl. Gumboz hat mich mit einem Hunger-Spell belegt. Ich gehe in den Steinbruch zurück und nehme die Taube auf, woraufhin ich in die "Great Hall" teleportiert werde. Ich lege alles ab bis auf den Zauberstab, die Kerze und die Taube. Die Tasche mit dem Flamingofutter nehme ich mit.

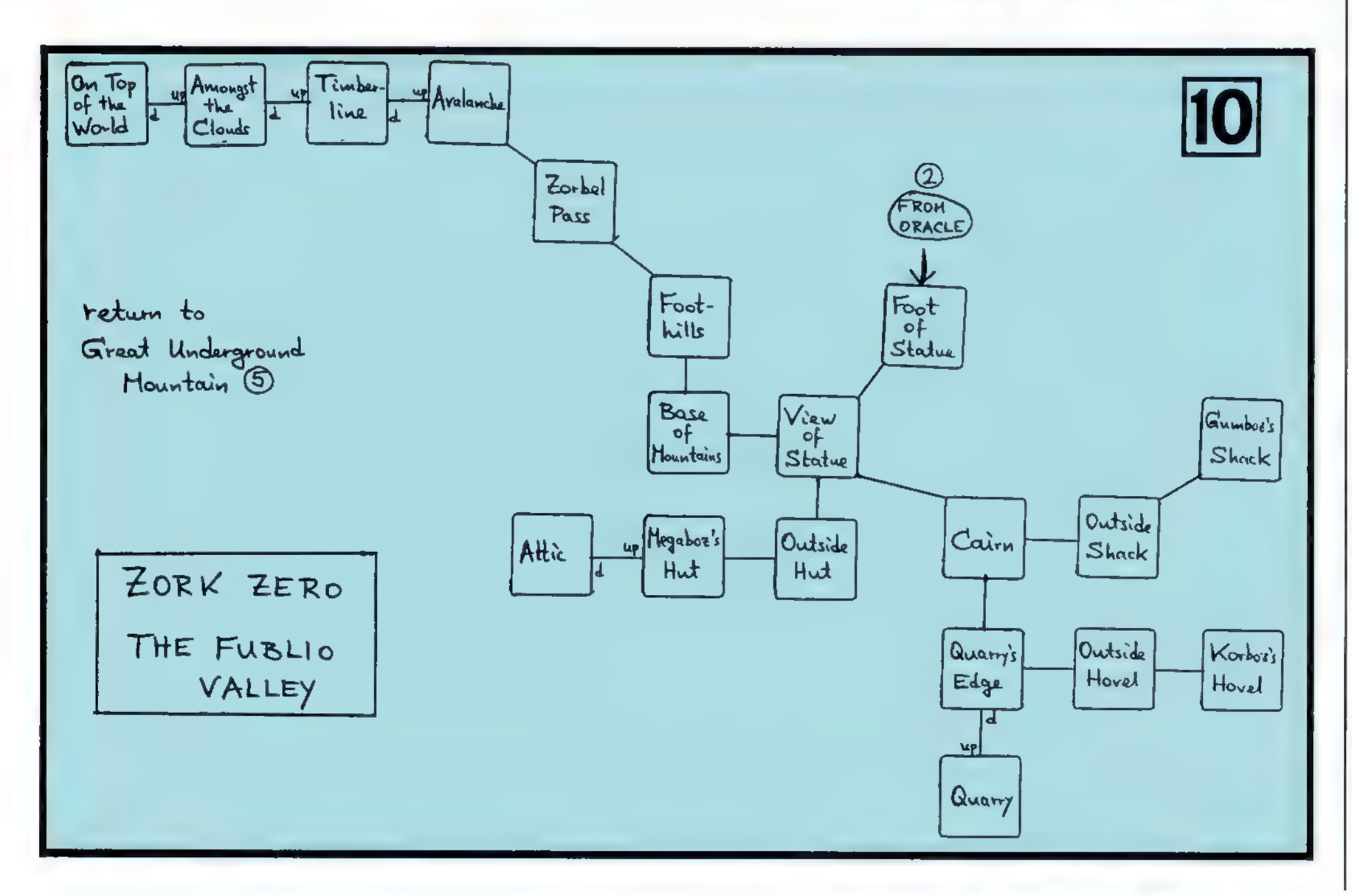
Formal Garden: (1)

Ich richte den Zauberstab auf den Flamingo, der ihn vorübergehend bewegungslos macht. Ich nehme ihn mit. Nun geht es wieder in die "Lower Levels".

Testing Room: (3)

In der linken Zelle ("booth") lege ich den Flamingo ab. Ich begebe mich nun in die rechte Zelle, öffne die Tasche und nehme das Flamingofutter heraus. Wenn ich den schwarzen Knopf drücke, verwandele ich mich in einen Flamingo, kann das Futter essen und somit meinen Hunger stillen (20 Punkte). Der Flamingo in der linken Zelle ist wieder "lebendig", und auch ich verwandele mich wieder zurück.

Ich nehme alle Gegenstände bis auf die Tasche und die Taube an mich. Erst, wenn ich alles habe, nehme ich die Taube und gelange wieder in die "Great Hall". Ich nehme die beiden Fläschchen, den Zauberstab, die Kerze, das Ohrenschmalz und die Taube mit. Nun geht's wieder zum Orakel und gleich in den Mund. Es ist egal, wo es hingeht. Ich reibe auch sogleich wieder das Amulett, um zum "Great Underground Mountain" zu kommen.



Great Underground Oasis: (5)

Mit Hilfe des Kamels gelange ich wieder zur Oase. Um genau sechs gloops Wasser abzumessen, muß man sich der "9-gloop vial" (A) und der "4-gloop vial" (B) bedienen. Ich fülle zunächst A (9 gloops), dann gieße ich den Inhalt in B (A: 5 gloops, B: 4 gloops). Nun gieße ich B aus, dann gieße ich erneut den Inhalt von A in B (A: 1 gloop, B: 4 gloops). Ich gieße B wieder aus. Nun gieße ich den Rest aus A in B (A: leer, B: 1 gloop). Ich fülle A (A: 9 gloops, B: 1 gloop). Nun gieße ich den Inhalt von A in B (A: 6 gloops, B: 4 gloops).
Das große Fläschchen mit den sechs gloops nehme ich mit.

Attic: (10)

Die Truhe kann ich mit dem rostigen Schlüssel aufschließen. Sobald ich sie öffne, kommt mir eine weitere Fliege entgegen, die ich mitnehme. Das Notiz-

Mit dem Kamel reite ich durch die Wüste zur Yacht zurück.

South Shore: (5)

Ich betrete das Dock, dann die Yacht und drücke auf den gelben Knopf, der mich zur westlichen Anlegestelle des Sees zurückbringt. Den Weg über die Grotte sollte man nicht nehmen, da durch den Fall nach unten das Fläschchen zerbricht. In der "Great Hall" nehme ich noch die Laterne an mich und kehre über das Orakel nach Antharia zurück (4 Augen offen).

Icky Cave: (11)

Hier übergebe ich der kranken Hexe das große Fläschchen. Die Hexen haben den hölzernen Schläger im Flathead Stadium mit einem Zauber belegt. Um diesen zu brechen, verlangen sie Ohrenschmalz. Ich gebe es der anderen Hexe.

Aerie: (11)

Im Nest des bösen Vogels finde ich noch einen Seidenschlips, den ich mitnehme (12 Punkte). Vom "Cliff Bottom" nehme ich die Kerze und die Laterne mit, die ich wieder ausschalte. Im "Flathead Stadium" kann ich nun den Schläger nehmen (12 Punkte). Ich lege die Taube ab, nehme sie auf und befinde mich wieder in der "Great Hall". Hier nehme ich alle Fliegen mit. Nun geht es zum Orakel und in den Mund, wenn zwei Augen offen sind (10 Punkte).

Delta: (9)

Wer selbst seinen Weg durch dieses kleine Labyrinth finden möchte, sollte an jedem Ort einen Gegenstand liegenlassen, damit man die gleichaussehenden Orte unterscheiden kann.

River's End: (9)

Hier findet man die größte und letzte der vier Fliegen.

Delta/Ocean's Edge: (9)

Hier sitzt eine Kröte, die ein Fernglas hält. Um es zu bekommen, muß ich die Kröte mit ihrem Namen anreden. Diesen finde ich im der Packungsbeilage beiliegenden Kalender in der Biografie von John Paul Flathead. Ich bitte nun Otto, die Kröte, um das Fernglas ("Otto, give me the spyglass"). Er verlangt als Gegenleistung die vier Fliegen, die ich ihm gebe. Ich muß ihn nun erneut um das Fernglas bitten, das ich dann schließlich nehmen kann (12 Punkte). Mit Hilfe der Taube gelange ich wieder in die "Great Hall". Hier lege ich die Taube und den Zauberstab ab. Da ich nun alle gesuchten 24 Gegenstände zusammen habe, transportiere ich sie in mehreren Etappen in die "Banquet Hall".

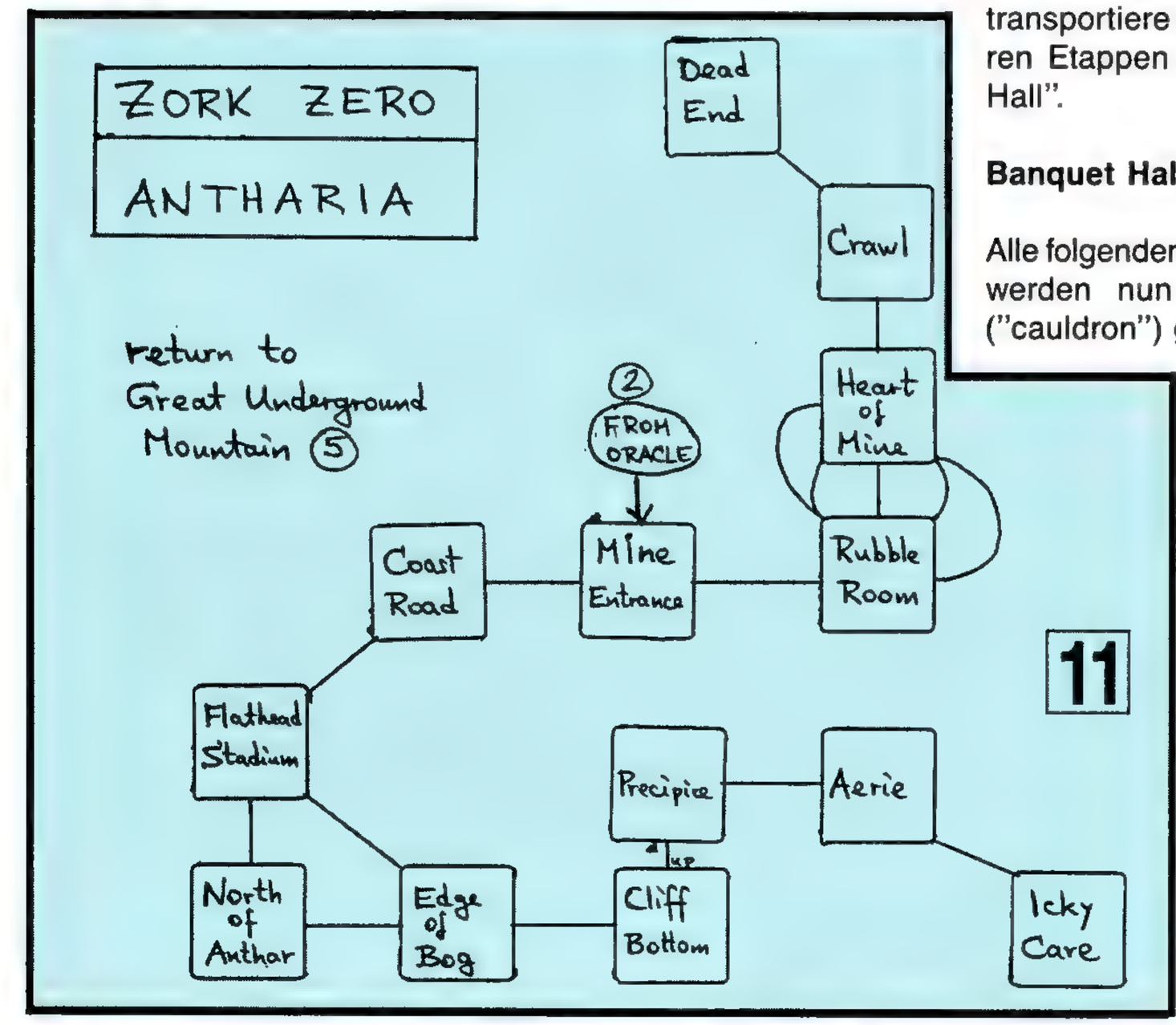
Banquet Hall: (1)

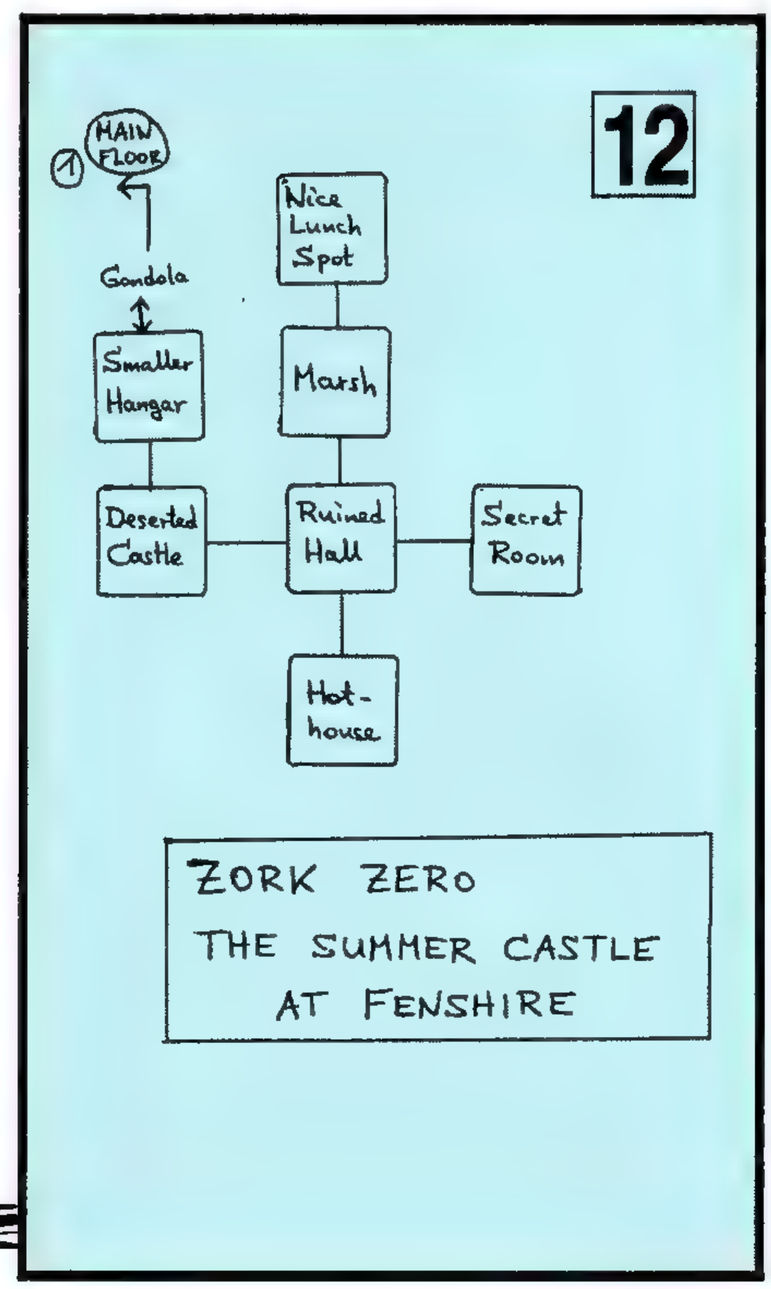
Alle folgenden 24 Gegenstände werden nun in den Kessel ("cauldron") gelegt, wobei die Reihenfolge egal ist: Zepter, Dokument, Zertifikat, Sattel, Lanze, Violine, Metronom, "zorkmid bill", Schlips, Schraubenzieher, Laterne, Landschaftsgemälde, Staffelei, Glasflasche ("flask"), Fächer, Manuskript, Schreibfeder, Seemannsmütze, Fernglas, Modell ("scale model"), Reißschiene ("t-square"), Schläger, Hantel und Krone (je 5 Punkte = 120 Punkte). Nun lese ich das Notizbuch, das ich in der Truhe bei Megaboz gefunden habe, und sage das Zauberwort (das letzte Wort des Textes).
Jetzt beginnt die Burg zu schwanken und droht zusammenzubrechen. Über die "Entrance Hall" begebe ich mich in die "Village Area".

Perimeter Wall: (4)

Das Tor nach Nordwesten ist jetzt geöffnet, so daß ich hindurchgehen kann (30 Punkte). Ich befinde mich jetzt westlich von einem weißen Haus, dem ersten Bild des ersten ZORK Spieles. Damit ist ZORK ZERO mit 1000 Punkten gelöst.

Viel Spaß beim Nachspielen wünscht **Wolfgang Fröde**





F29 RETALIATOR

Der Flugsimulator der Superlative. Power-Action ohne Ende, Einsteigen und abdüsen ...

auf Amiga, Atari ST!

U.S. AIR FORCE

U.S. AIR FORCE

BOMICO SERVICELINE

Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter! Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr.
Ein Anruf genügt! Tel.: 0 69 / 77 80 25

Vertrieb: BOMICO

Elbinger Straße 1, 6000 Frankfurt/M. 90

ocean®

The Genius in Games

FLASH POINT

Flashpoint Elektronik u.
Spiele Vertriebs GmbH
Im Giefenacker 4
5400 Koblenz
Tel.. 02606 / 331 u. 323

Super Mario Kalender

Amerikanische Ausführung, englische Texte

34,94

Die beliebtesten Nintendo Figuren als Begleiter durch das neue Jahr, Vierfarbdruck, zum Aktionspreis.

Reinigungs-Set

Für Atari, Sega, Nintendo Konsolen

49,94

Schafft Abhilfe bei Flimmern und Bildausfällen und erhält den Wert Ihrer Konsole.

Flashpoint, der kompetente Versender für Videospiele, Konsolen, allem Zubehör und Accesoires.

- **Konsolen**
- **Spiele**
- **Joysticks**
- **Joypads**
- **USA-Spiele**
- **Japan Spiele**
- **Spiele auf CD**

ATARI

Nintendo

PC Engine

SEGA

Und natürlich der **Super Flohmarkt** für preisgünstige Konsolen und Spiele aller Systeme.

Nintendo ist das eingetragene Warenzeichen der Nintendo Co. Ltd. Sega ist das eingetragene Warenzeichen der SEGA Enterprises Ltd. Atari ist das eingetragenes Warenzeichen der Atari Cor. USA

SEGA

Bärenstark

Flashpoint Angebot !
Das neueste Jump & Run Spiel für die Mega Drive

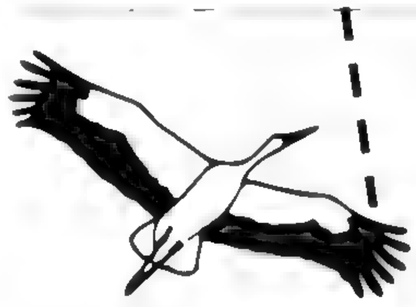
Spellcaster II

NUR 99,00

2/90 *Gutschein* ASM

für den neuen kostenlosen Spezialkatalog von Flashpoint
Sofort ausschneiden und losschicken

Name .....
Vorname .....
Ort .....
Straße .....



Naturschutzverband
Deutscher Bund für
Vogelschutz (DBV)
Am Hofgarten 4
5300 Bonn 1

☐ Ja, ich möchte mich aktiv am Naturschutz beteiligen. Bitte senden Sie mir weitere Informationen zu.

☐ Bitte senden Sie mir die 16-seitige Farbbroschüre »Natur in Not« zu. (1.- DM Rückporto liegt in Briefmarken bei).

Spendenkonto: Natur in Not
44990 Sparkasse Bonn
(BLZ 38050000)

Name _____

Straße _____

PLZ/Ort _____

NATUR IN NOT

S E E K R A N K

Tote Robben lösen Alarm für den Krankheitszustand der Nordsee aus. Von der Öffentlichkeit weitgehend unbeachtet vollzieht sich dagegen der lautlose Tod unserer Landschaft. Mit jedem abgetorften Moor, jedem flurbereinigten Weinberg wird die Natur ein Stück ärmer. Mit der Aktion »Natur in Not« setzt der DBV ein Signal für die Erhaltung von Lebensräumen der »Roten Liste«. Tragen Sie diese Aktion mit und unterstützen Sie den DBV beim Schutz der Natur.

Bitte unterstützen Sie unsere Aktion »Natur in Not« durch den Abdruck dieser Anzeigenvorlagen (Spendenbescheinigung)

Sentinel Worlds 1:

Sentinel Worlds 1: Future Magic (kurz SW) ist ein Science Fiction-Rollenspiel allererster Güte. Die Grafik ist vielfältig und nutzt EGA voll aus. Bewegt man sich innerhalb von Räumen, ist die Bildveränderung etwas zäh - man sollte nach Möglichkeit mit einem 8 oder 10 MHz-XT spielen. Wie die Programmierer um Karl Buiter die komplexen Welten auf zwei 5 1/4''-Disketten gepackt haben, ist ein Wunder, Festplatteninstallation kein Problem. Vorsicht: Man kann nur zwei Spielstände speichern. Je nach Wunsch solltet Ihr also vielleicht eine zweite (gut markierte!) Data-Disk einrichten. -Nachdem man sich erst einmal in SW eingespielt hat, nimmt der Ablauf immer mehr an Komplexität und Spannung zu. Um sie Euch nicht zu nehmen, solltet Ihr versuchen, nur jeweils die Tips und Karten anzugucken, die Ihr gerade braucht. Die Paragraphs lenken übrigens wunderbar von der Handlung ab, man freut sich hinterher, daß alles überraschend anders ist! - So, nun genug geredet, hier der ''rote Faden'' und viel Spaß bei SW1!

Characters: Für den Kommunikationsoffizier (und nur für sie) ist Charisma wichtig: gleich mit 18 beginnen. Der Arzt muß im Kampf pausenlos seine Leute heilen, er fängt am besten mit Dexterity 18 an. Pro Level kann man in den Caldorre Towers eine Charakteristik erhöhen. Das hängt aber wiederum von der Fertigkeit "athletics" ab, die über IQ schneller erhöht werden kann (höherer IQ = mehr Skill-Points neu pro Level). Der langen Rede kurzer Sinn: Alle sollten mit IQ 17 beginnen; erst für IQ 20 gibt es dann später einen Skill-Punkt mehr. Stamina vergrößert den Hitpoint-Zuwachs je Level, sollte also von Anfang an gestärkt werden. Ich habe mit folgenden Anfangscharakteristika die besten Erfahrungen gemacht:

	str	sta	dx	IQ	cha
pil	15	15	13	17	10
com	12	12	11	17	18
med	12	13	18	17	10
nav	14	16	13	17	10
eng	16	16	11	17	10

Um in die Bars auf den niedrigsten Levels der Caldorre-Türme zu gelangen, muß ein Mitglied mit Höchstpunktzahl vorausgehen. In Tower 1 braucht man Charisma, in Tower 2 Strength und beim dritten Dexterity. Erfahrungspunkte sammelt man nur durch Kämpfe mit Raidern und den wildgewordenen Tieren in den Ceyjavik-Anlagen. ("Feindliche" Tiere auf den Planetenoberflächen sollte man in Ruhe lassen, bzw. heilen. Sie tun einem nichts.) Der Arzt gewinnt außerdem durch Heilen seiner Crew experience points und wird bald zum Supermann (Dx schnell auf 20 bringen!). Er sollte beim Erforschen an 2. oder 3. Stelle gehen, als Erster kann er nicht heilen. Ansonsten sollte man die Reihenfolge öfter wechseln, damit die Crew gleichmäßig "wächst". Beim Kämpfen machen sich die hinteren Crewmitglieder leicht selbständig. Es kann manchmal vorkommen, daß nach dem Gefecht jemand fehlt, deshalb vor dem Speichern nachsehen, ob auch alle da sind! Als Skills sollte man zunächst tactics und athletics erhöhen, dann mindestens eine Handwaffe und projectile. Später wird auch recon nützlich, und der com-Offizier kann bribery gebrauchen.

Gegenstände: Alles, außer Waffen, Munition oder Rüstungen, sind "Spielereien", die man in jedem Laden verkaufen kann. Besonders lohnen sich burbulators und ea passcards. Weil die inventories begrenzt sind, sollte man beim Erforschen neuer Anlagen Platz für gefundene Waffen und Gegenstände lassen. Jeder sollte eine Waffe mitnehmen, die von Munition unabhängig ist (contact oder edged), und eine Schußwaffe. Es gibt keine "drop"-Funktion! Man wird Dinge also nur durch Verkauf im Laden, Ablegen in chests oder armouries (auch des eigenen Schiffes) los. Die Anzüge (in chests, armouries und manchen Läden zu finden) haben folgenden Rüstschutz:

	con	edg	pro	bla
flight jacket	4	3	1	2
steel mesh	7	9	3	3
flak jacket	5	5	8	6
kevlar suit	3	5	10	2
laser reflec	3	52	11	10
combat armour	8	9	10	10

Nicht enttäuscht sein: Den combat armour gibt es erst ziemlich zum Schluß des Spiels!

Caldorre: Die Planeten sind an

	Caldorre	Norjaenn	Ceyjavik
x	3800	2300	1500
y	3200	2100	4000

folgenden Raumkoordinaten: Zunächst sollte man die Caldorre Towers erforschen, auch wenn es mühselig ist. Man findet dort schon einige Waffen und Gegenstände. Mit den Caldorrianern zu reden, hat wenig Sinn. Nur in den Bars erfährt man vereinzelt Interessantes. In deren Küchen lagern oft brauchbare Dinge. Hellblau markierte Leute sind wichtig. Oft beenden sie ein Gespräch, bevor man alle vorgegebenen Möglichkeiten erschöpft hat. Deshalb vorher speichern und ggf. verschiedene Gesprächsthemen verfolgen (Aussagen notieren!).

Finanzen: Die lohnendste Art, Geld zu verdienen, ist das Deponieren von Science Loads auf Norjaenn und Ceyjavik. Aufträge bekommt man auf Caldorre und Norjaenn. Da sich anfangs der Kraftstoff bei Hyperraum-Sprüngen schnell verbraucht, solltet Ihr auf Caldorre immer wieder (möglichst) voll tanken. Man weiß ja nie, wie einen Raider oder andere Schiffe vom Kurs ablenken werden... Mining lohnt auch später bei hohen mining skills kaum. Ihr solltet aber auf allen Planeten einmal auf's Geratewohl landen und die liebevoll gestaltete Landschaft (und die Tierzeichnungen!) genießen. Man kann übrigens theoretisch tatsächlich die gesamte Landoberfläche der Planeten erkunden, uff! Schließlich bekommt man etwas Geld für das Geleiten der Handelsschiffe und das Zerstören von Raider-Schiffen. Einer der Wissenschaftsaufträge führt einen nach Ceyjavik x 2112; y 480, wo ein einsamer Waffenhändler interessante Munition führt.

Raiders: Sie zu vernichten, ist eine Hauptaufgabe des Spieles. Man sollte sich einzelne Schiffe als Ziel suchen; gerät man nämlich in einen Pulk, sind die eigenen Schutzschirme allzu schnell hinüber.

Vor Kämpfen abspeichern! Manchmal verschwinden die Schiffe nämlich kurz nachdem man eintrifft, dann ist der Kraftstoff umsonst verbraucht. Wenn man den Computer auf Engine einstellt, kann man mit etwas Geschick das lahmgelegte Schiff entern und im Kampf Erfahrungspunkte sammeln. Achtung: Verläßt man die Luftschleuse, setzt sich ein Selbstzerstörungsmechanismus in Gang (Abschußbonus, s.o.). Man hat dann ca. 3 Minuten Zeit, sich im Schiff umzusehen (verflixt knapp, muß auf mehrere Male verteilt werden...). Vorher ist es ratsam, in der Schleuse den Stand zu speichern. Im Raider-Schiff findet man eine Waffenkammer sowie den Hinweis, daß sich die Räuberhöhle innerhalb des Caldorre-Systems befinden muß. - Bevor der Kommunikations-/Computeroffizier nach einer Levelerhöhung versucht, ein Programm zu verbessern, solltet Ihr abspeichern. Die Ergebnisse sind nämlich unterschiedlich! Während des Programmierens ruhig mit dem Schiff im Raumhafen warten.

Weltraum: Man sollte immer einmal die Föderations-Nachrichten anhören, und frühzeitig Händler- und Privatschiffe anfunken. In Planetennähe trifft man irgendwann auf William Grager, den Transportmulti. Er lädt einen an Bord ein und verbessert während des Besuchs zwei Computerprogramme! Auch Eckirrt Kann, Bruder des Rancher-Führers Robert Kann, und eine Handelspilotin lassen sich zumindest auf ein Ferngespräch ein. Beim Umkreisen der Planeten stets auf Leuchtfeuer achten.

Norjaenn: In dem Städtchen Tolte kann man sich in vier Wirtshäusern umhören und

att	Bild	wischtisch	net so wischtisch
1	Caldorre, Tower 1 , Level 801		x
2	- " - 800 , 799		
3	- " - 798 , 797		
4	- " - 796 , 795		
5	- " - 794 , 793		
6	Caldorre, Koshol Cave	x	
7	Norjaenn, Tolte, Überblick		x
	- " - Offices, Mark's Cantina	x	
8	- " - Albert's, Wilson's	x	
	Raider Vessel		x
9	Ceyjavik, Borkin Village, Überblick		x
	- " - Life Centre,		
	Command Centre / Science Lab	x	
10	- " - Office Unit	x	
	Grager's Yacht		x
11	Ceyjavik, Land Life Lab	x	
12	- " - Sea Life Lab	x	
13	- " - Volcano, Level 1	x	
14	- " - 2	x	
15	- " - 3	x	
16	- " - 4	x	
17	- " - 5, Teil 1	x	
18	- " - 5, 2	x	
19	Norjaenn, The Cave, Level 1, Teil 1	x	
20	- " - 2,		
	Level 2	x	
21	- " - Sentinels' Cave	x	
22	Battlestation, Level 1, Überblick	x	
23	- " - Beispielquadranten	x	
24	- " - Level 2, Book, Malcolm, Lift	x	
25	- " - Level 3, Überblick	x	
26	- " - Beispielquadranten	x	

Caldorre-Türme 2 und 3 bieten in anderer Anordnung fast das Gleiche wie Nr. 1, deshalb lasse ich sie hier weg, sie würden sicher zuviel Platz einnehmen. Die Karten sind geordnet.

einiges über den scheinbar unüberwindbaren Streit zwischen Ranchern und Farmern erfahren. Robert Kann und William Grayper, die Anführer der verfeindeten Parteien, sind dort, sowie Jason Depard, der um den Frieden sehr besorgt ist, und Taylor, eine Beraterin von außerhalb. - Auch hier gibt es Läden.

Caldorre 2: Nach einiger Zeit erscheint auf Caldorre bei x 1151; y 769 ein Leuchtfeuer, das die Mannschaft zu einem Kral des Warhaka-Stammes leitet. In der mittleren Hütte bittet der Häuptling um Hilfe: Fremdartige Geschöpfe sind in der Nähe aufgetaucht. Sie graben die Felder der Warhaka um und gehen jedem Gespräch aus dem Weg. Der Häuptling gibt die Position der Fremdlinge mit x 1012; y 622 an. Dort führt ein Canyon zur Koshol-Höhle. Diese Rasse ist trotz ihres furchterregenden Äußeren (Alien läßt grüßen) ausgesprochen friedliebend. Auf die Eingeborenen angesprochen, erklärt der Koshol-Häuptling, daß sein Stamm aufgrund einer Vision hergetrieben wurde und zwanghaft weitergraben müsse, bis ein großes Übel tief im Erdinneren ausgehoben sei. Er wolle den Warhaka nichts zuleide tun, sondern müsse nur an diesem Fleck graben. Anschließend erstattet die Crew den Warhaka hiervon Bericht, die damit den Konflikt als behoben betrachten.

Ceyjavik: Nachdem man diese Aufgabe gelöst hat, leuchtet bald ein beacon bei x 730; y 426: das Forschungsdorf Borkin Village. Alle Gebäude sind menschenleer und von bösartigen Eistigern bevölkert. Im Command Centre und im Office Unit findet man eine Truhe und Gegenstände. Um aber die unheimliche Atmosphäre zu spüren, solltet Ihr trotz der Karten überall hineinschauen, die Bilder und Texte sind unglaublich stimmungsvoll. Das gilt für alle Räumlichkeiten! Man kann übrigens ohne zu schummeln schon früh das Forschungszentrum besuchen, denn es ist auf der Packungsrückseite abgelichtet! In diesem Fall verschanzt Ihr Euch am besten im Eingangsraum eines Blocks und laßt die Tiger einzeln hereinkommen. Nach jeder Angriffswelle wieder hinausgehen und das Gebäude neu betreten. So sammelt man schnell Erfahrung und kann seine Mannschaft wiederum in den Caldorre Towers trainieren.

Im Büroblock erhält man Funkkontakt zur letzten überlebenden Wissenschaftlerin. Sie erklärt, daß der lange Eiscanyon im Nordosten des Dorfes zur Einstiegsluke des einen unterirdischen Labors führt, in dem sie sich verschanzt hat. Hier, im Land Life Lab, beginnt eine abenteuerliche Fülle von Levels, die man alle durchmessen muß, um hinein und wieder hinaus zu kommen. Trotzdem solltet Ihr Euch nach einigen dort gewonnenen Levelerhöhungen die Mühe machen, Euch hinauszukämpfen und auf Caldorre die Charakteristika verbessern zu lassen. Das ist für die tieferen Levels nötig. - Im Land Life Lab findet man Virginia Karamatu, die sich der Gruppe aber nicht anschließt (die Dumme!), sowie nützliche Waffen und Anzüge. Etwas südöstlich von Virginia befindet sich der Eingang zum Untersee-Tunnel, der zum Sea Life Lab führt. - Immer nach Norden folgen!

Wenn man sich einen tollen Gag ansehen möchte, speichere man jetzt ab und folge dem schmalen Tunnel nach Osten weiter. Begleitet von witzigen Wandtexten, kommt man an den Eingang eines ganz eigenen Levels, das mit dem Spiel nichts zu tun hat! Im Kampf mit wildgewordenen Electronic Arts-Programmieren kann man sogar experience points sammeln! Die labyrinthartige, große "Funmap" bietet einige ulkige Beschreibungen, vor allem der Programmiererzellen am Rand...

Zurück zum Ernst des Lebens... Im Sea Life Lab zeichnet sich das Bild fortschreitenden Verfalls, doch trotz der drohenden Meldungen kann man sich alles in Ruhe angucken und auch wiederkommen. Nachdem man einige lohnende Ausrüstung gegen alte ausgetauscht hat, findet man im Zentrum der Station einen untermeerischen Anleger mit U-Boot. Betretet es und beginnt eine verschlungene Odyssee durch den unheimlichen Vulkan...

Hinter der Eingangshöhle des Vulkans "begrüßen" Euch streunende Drachen, die ziemlich ätzend sind. Vor ihrem Säureatem sollte man sich vorsehen, und sich möglichst so um Ecken herum aufstellen, daß nicht mehr als zwei oder drei gleichzeitig angreifen können. Im ersten Vulkanlevel gibt es Munitionsnachschub (uff!), und im Norden geht's die Rampe hinunter in die zweite Ebene, die nur Überleitung zum dritten Level ist. Der besteht aus mehreren getrennten Abteilungen, die nur über den vierten Level zu erreichen sind. Munition gibt es nur zweimal. Im Osten, auf mittlerer Höhe der dritten Ebene, sieht man eine Illusion. Ja, sie ist ein Hinweis, aber man kann hier nichts weiter tun. Die vierte Ebene birgt zwei Waffen und den heißersehnten Abgang zum letzten Level -abspeichern!

Hier solltet Ihr Eure Kampfkraft und Hitpoints schon sehr erhöht haben und gut ausgerüstet sein, denn im kleinen Labyrinth am Anfang des fünften Levels erwarten Euch jede Menge Drachen. Wenn die Mannschaft den Ungeheuern auch nach mehreren Anläufen nicht gewachsen ist, hilft es nichts, dann solltet Ihr Euch zurück nach oben kämpfen und durch die Tiger im Dorf (Prozedur siehe oben) die ganze Crew stärken. Sind die Drachen überwunden, gibt es ein Stück weiter zur Belohnung eine Vorratskiste. Auch kleine Verbündete schwirren in den Gängen herum - Flugtiere, die man nicht beschießen sollte. Der lange, verwinkelte Gang mündet im Norden in eine riesige, regelmäßige Drachenhöhle. Unbedingt südlich des Einganges abspeichern! Jetzt geht es rund: Unter geballten Angriffen schlage man sich nach links durch und folge dem Gang nach Norden. Auf keinen Fall lohnen die in den beiden rechten Teil-Höhlen versteckten Waffen das Risiko. Ich zumindest bin bei keinem der zwei Dutzend Versuche (ungelogen!) lebend wieder herausgekommen - trotz ständigen Wechsels der Reihenfolge - mindestens 11 Drachen greifen von vorne, ein weiterer Trupp gleichzeitig von hinten an. - Die Waffe in der zweiten Höhle von links ist dagegen mit viel Glück zu holen. Zurück nach Westen und dann Norden. Nach der langen Wanderung erreicht Ihr nun die Endhöhle, die den Key of Thor beherbergt. Von ihm erfahrt Ihr nun fast die ganze Geschichte: Er selbst, sowie ein Book of Spells, sind Lebewesen, die dem Guten (dem Licht) dienen und zu den Hütern des Lichtes, den Sentinels, gehören. Vor 3000 Jahren wurde aber der Sentinel Malcolm Trandle abtrünnig, als er auf der Erde Macht entfaltete. Seitdem hat er sich dem Bösen verschrieben, Schlüssel und Buch gestohlen und jeweils versteckt, da er ihre gute Ausstrahlung nicht erträgt. Auf Caldorre spürte er die böse Ausstrahlung einer uralten Macht und baute an diesen Stellen die drei Türme, weil er sich Stärkung seiner eigenen, finster gewordenen, Macht erhoffte. Er brachte Erdlinge als Raiders mit und verfolgt nun sein Ziel, als Anführer die geschwächten Sentinels dem Bösen zu unterwerfen. Die Siedler im Caldorre-System stören ihn in seinen Plänen. Deshalb versucht er mit allen Mitteln, ihnen das Leben hier unmöglich zu machen.

Die Crew muß den Schlüssel jetzt zu den Sentinels geleiten, damit diese ihr beibringen, die inzwischen vom Schlüssel übermittelte Energie und seine latenten Fähigkeiten zu nutzen. Die Sentinels seien "in der Nähe". Man müsse jeden fragen, einer werde wissen, wo sie zu finden sind. Mit dem Key im Rucksack geht es nun durch die ganzen Levels und Labs zurück an die Oberfläche (jetzt habt Ihr erst einmal eine Verschnaufpause verdient!).

Caldorre 3: Keine Angst, die Suche ist nicht so hoffnungslos wie sie erscheint. Gleich im 800. Stockwerk des ersten Turmes erzählt Ruawl nach Bestechung, daß Jason Depard in Tolte der Mann ist, der Bescheid weiß. (Ok, man kann sich natürlich direkt nach Norjaenn begeben...)

Norjaenn 2: Auch die anderen befragen, dann zu Depard gehen. Der verspricht, der Mannschaft Auskunft zu geben, sobald sie den schwelenden Streit zwischen Farmern und Ranchern beigelegt hat. Wenn man jetzt mehrere Rancher und Farmer auf die Fehde hin anspricht, erfährt man, daß die Söhne der beiden Chefs entführt worden sind und sich beide Seiten gegenseitig beschuldigen. Die wutentbrannten Väter seien mit Hilfstrupps zum Striker Rift aufgebrochen, wohin man die Entführer hat laufen sehen. Das Tal liegt bei x 1169; y 677.
Der gewundene Canyon führt zu einer Höhle, in der man Munition, eine Truhe und nacheinander die beiden Gruppen findet. Beide Anführer erklären sich bereit, abzuwarten, ob man die Kinder für sie findet. Nun kann man in Ruhe nach Südwesten, hinunter in den zweiten Level, gehen, wo wütende Räuberhorden angreifen. Hat man sich nach Nordosten und durch ihre Haupthöhle geschlagen, erreicht man den Raum, in dem der Räuberhäuptling, Shadar, steht. Nicht Farmer oder Rancher, sondern er hat die Kinder entführen lassen, um den Haß zu nähren und die Zukunft der Bevölkerung zu untergraben! Mit etwas Aufmerksamkeit besiegt man ihn im anschließenden "battle mode" Kampf, und Jason Depard erscheint. Er vertreibt seinen Bruder, denn niemand anderer ist Shadar. Depard erklärt, daß sein Bruder einem bösen Herrn verfallen ist und Angst vor ihm hat, da er, Jason, Gutes ausstrahle - obwohl er gar nicht so viel mit seiner guten Kraft anzufangen weiß. - Die entführten Kinder sind inzwischen nach Hause zurückgekehrt, und die Parteien feiern ihre Versöhnung. Der Mannschaft aber erzählt Depard noch, daß die Sentinels ihn als Kind einmal geheilt haben, und daß sie in einer Höhle im Quadranten x 992, y 1121 wohnen.

Die Höhle beginnt mit einem "Koshol-Viertel" (zwei Gegenstände sind im Norden zu finden), das im Osten in ein Fledermaus-Labyrinth mündet. Das ist aber nicht so gemein wie es aussieht (im Gegensatz zu dem bei Pool of Radiance...), und der zweite senkrechte Tunnel im Nordosten führt hinaus. Im äußersten Nordwesten der Anlage findet man endlich die Sentinels! Anführer Kedro verleiht nun der Mannschaft die angekündigten vier Fähigkeiten und bittet sie, auch das Book of Spells aus Malcolms Griff zu befreien, da er ohne es nicht besiegt werden kann. Das Buch, so Kedro, ist auf Malcolms Kampfbasis versteckt. Um deren Position zu erfahren, muß man einen Raider gefangennehmen und die Fähigkeit "probe the mind" anwenden. Innerhalb der Basis könne man das Buch mit Hilfe von "seek Users of the Light" lokalisieren. Kedro erhöht die Energie der Crew und rät ihr, sich auf keinen Fall gleich mit Malcolm anzulegen, sondern mit dem Buch erst zu den Sentinels zurückkehren. - Unterwegs kann man auch den Schlüssel über das Buch befragen, doch ist er recht einsilbig.

Raiders 2: Mittlerweile greifen auch stärkere Raider-Schiffe im Planetensystem an, dürften aber bei stark verbesserten Computerprogrammen kein Problem mehr sein. In einem der jetzt geenterten Schiffe ergibt sich ein Raider. Ihn muß man "target"ten und seine Gedanken lesen. Nun erfährt man, daß man von Raumkoordinate x 2220; y 1321 aus einen Hypersprung nach x 3884; y 3305 antreten muß. - Jetzt sollte man auftanken (voll!), nach Möglichkeit die Crew trainieren, überflüssige Gegenstände verkaufen, eventuell Munition aufstocken und - abspeichern.

Die Basis besteht aus einer Vielzahl von Quadranten (wie überall, 20 x 20 Felder), deren vier Typen sich unregelmäßig wiederholen. Die Fähigkeit "seek Users of the Light" gibt jetzt an, wieviele Quadranten östlich (-), nördlich (+), und wieviel Level höher (+) man vom Book of Spells entfernt ist. Man betritt die Basis im Süden des Quadranten x 1792; y 955. Gleich in x 1792: y 956 findet man mehrere Waffen (Läßt man aus Platzmangel eine liegen, so kann man sie in jedem anderen gleichartigen Quadranten (1x) aufnehmen.). Überall wird man heftig angegriffen und kann seine stärksten Mitglieder auf den höchsten Level hieven. Zum Trainieren auf Caldorre könnt Ihr die Basis ruhig zwischendurch verlassen und wiederkommen, sie ändert ihre Position nicht. - Zunächst solltet Ihr jedoch fünf Quadranten besuchen, die x 1793: y 956 gleichen. Dort gibt es nämlich Waffenkammern mit Nachschub und je einem heißbegehrten (und dringend gebrauchten) combat armour.
Solchermaßen ausgerüstet, könnt Ihr Euch entweder gleich zum Buch begeben (x 1786; y 958, im 2. Level), oder die Station weiter erforschen und munter Erfahrung sammeln. Der Lift, der zum Buch hinunter führt, endet in den anderen Quadranten blind im 2. Level. Dort steht man nur isoliert im Schacht und kann erkennen, daß ebenso blinde Schächte auch von einem 3. Level ausgehen müssen. Es gibt noch eine Ausnahme, aber dazu komme ich gleich - erst einmal das Buch. Hier unten sollte jeder einen combat armour und eine schußbereite Laserwaffe haben und gleich beim Lift abspeichern. Geht man nämlich um die erste Biegung herum ein Stück nach Norden, wird man vehement von Taylor angegriffen - sie hatte sich also der bösen Macht verschrieben. Ist sie besiegt, kann man sich in ihrem Quartier noch ein plasma gun holen und zum gut untergebrachten Buch marschieren. Leider ist es nicht so gesprächig wie der Schlüssel bei seiner Entdeckung... Mit Zusatzenergie und drei neuen latenten Fähigkeiten ausgestattet, begebe man sich wieder in den ersten Level und beame sich mit einem der in jedem Quadranten vorhandenen Teleporter zurück zum Ausgangs- (bzw. Eingangs-) Punkt.

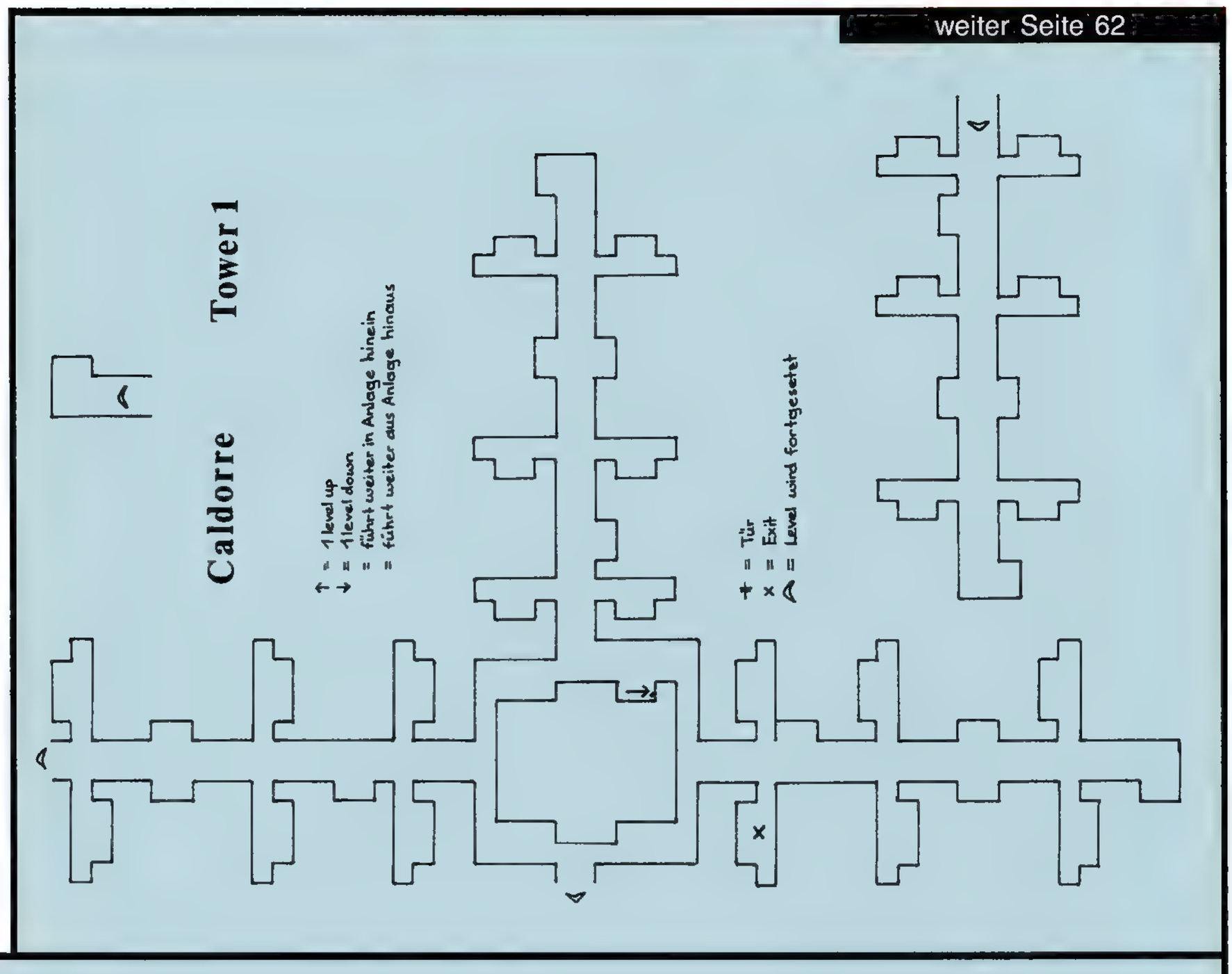
Wer noch ein wenig Entdeckergeist verspürt, sollte einmal nach Nordwesten gehen und die Fahrstühle untersuchen. Der Navigator weist darauf hin, daß einer noch weitergehen müsse. Ihn findet man im Quadranten x 1788; y 954. Im zweiten Level läuft man hinüber zum Anschluß nach unten - und entdeckt einen riesigen dritten Level. Hier gibt es vier andere Quadrantentypen und wieder Waffendepots. Im äußersten Nordwesten (x 1785; y 952) endet der Aufgang nicht blind, sondern mündet in Malcolms Räume. Keine Angst - bevor man nicht wieder bei den Sentinels war, erscheint er nicht. Ihr könnt nun in aller Ruhe seine Schatztruhe plündern. Genug gehabt? Dann kämpft Euch so langsam wieder zum Ausgang zurück und ab geht's nach Norjaenn.

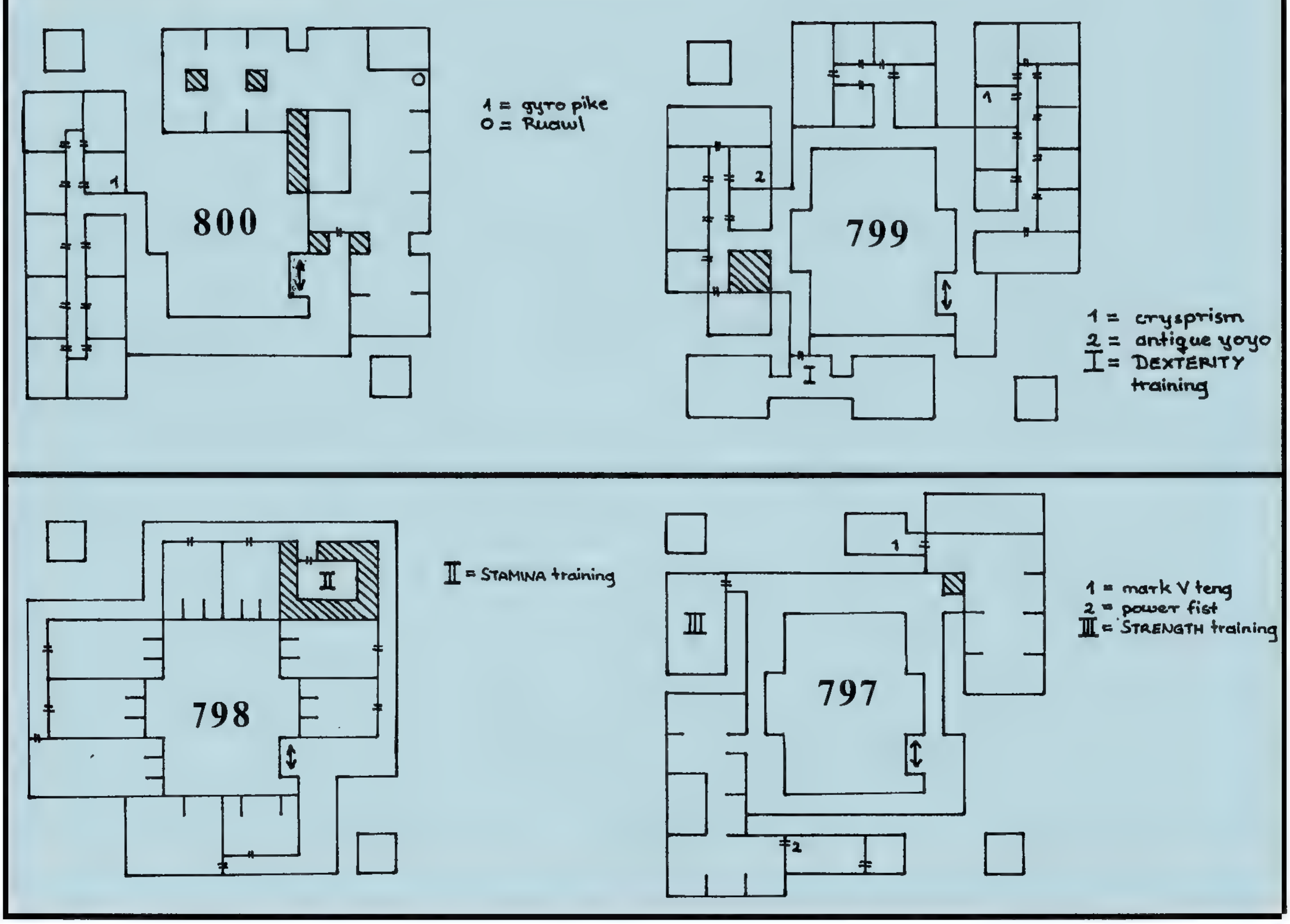
Norjaenn 3: Lohnt eigentlich nicht den Zwischentitel, weil Kedro einen sofort wieder losschickt, um Malcolm endgültig zu besiegen. Dazu überträgt er die letzten drei Fähigkeiten, die man aber gar nicht braucht. Kedro berichtet, daß sich zur Stunde alle Föderations-Schiffe sammeln, um vor Caldorre den letzten Großangriff gegen die Raiders, die sich dort zusammenziehen, zu starten. Er drängt die Crew, nach dem Sieg über Malcolm sofort dessen Basis zu verlassen, da sie nur durch seine Kräfte besteht und zusammengehalten wird. Gleich seinen Geschöpfen, den Caldorrianern in den Towers, wird sie sich nach seinem Tod auflösen...

Battlestation 2: Ausgeruht, trainiert und vollgetankt, begibt sich die tapfere Mannschaft zum Endkampf. Malcolm ist

jetzt unten in seiner Halle (wer mag, stelle sich Peer Gynt dazu an) und hat uns schon erwartet. Der Kampf, wieder im battle mode, ist lang und schmerzhaft für die Handgelenke, aber mit Ausdauer und Konzentration raubt man Malcolm die letzte Energie. Wüste Drohungen ausstoßend, löst er sich auf - es ist geschafft! Man bekommt neue Energie und jede Menge Erfahrungspunkte. Nun hasten unsere Leute zurück nach oben. Kurz vor dem Ausgang könnt Ihr Euch ja die erreichten Offiziersgrade, Hit- und Experience Points notieren. Der krönende Abschluß ist leider sehr kurz. Wenn man sein Schiff betritt, erscheint der Föderationsoffizier vom Anfang des Spieles, beglückwünscht uns - und versetzt die Mannschaft in Tiefschlaf. "Auf Wiedersehen in SW2" - hoffentlich bald!

Eva Hoogh





THALION

THALION - der Name steht für Qualität!

Aufgrund des erfolgreichen Jahres 1989 läßt THALION für unsere treuen ASM-Leser 'nen Amiga 500 (New Art) springen. Um an der Verlosung teilzunehmen, müßt Ihr nur eine Karte mit dem Kennwort „THALION" an die untenstehende Adresse senden.

EINSENDESCHLUSS: 09.03.1990

1. Preis:
Amiga 500
(New Art)

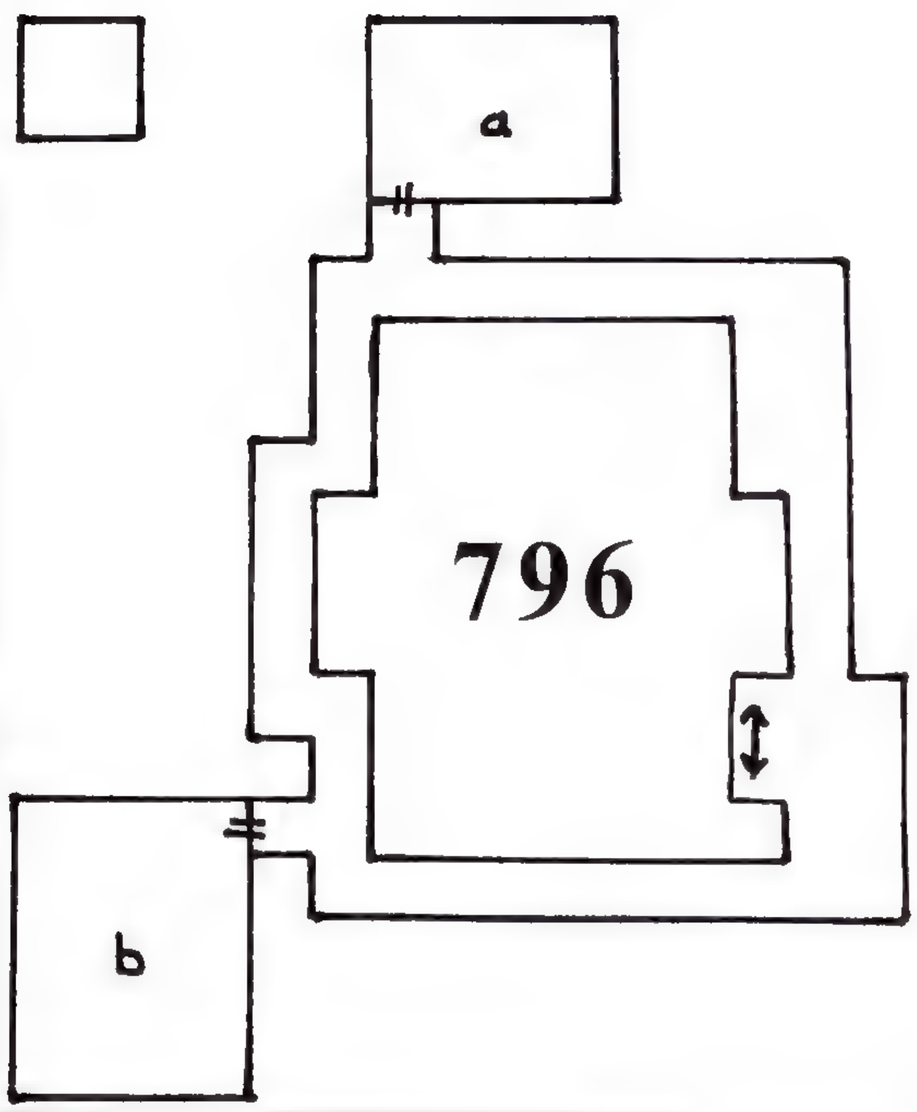
Trostpreise:
50 Thalion-Anstecker

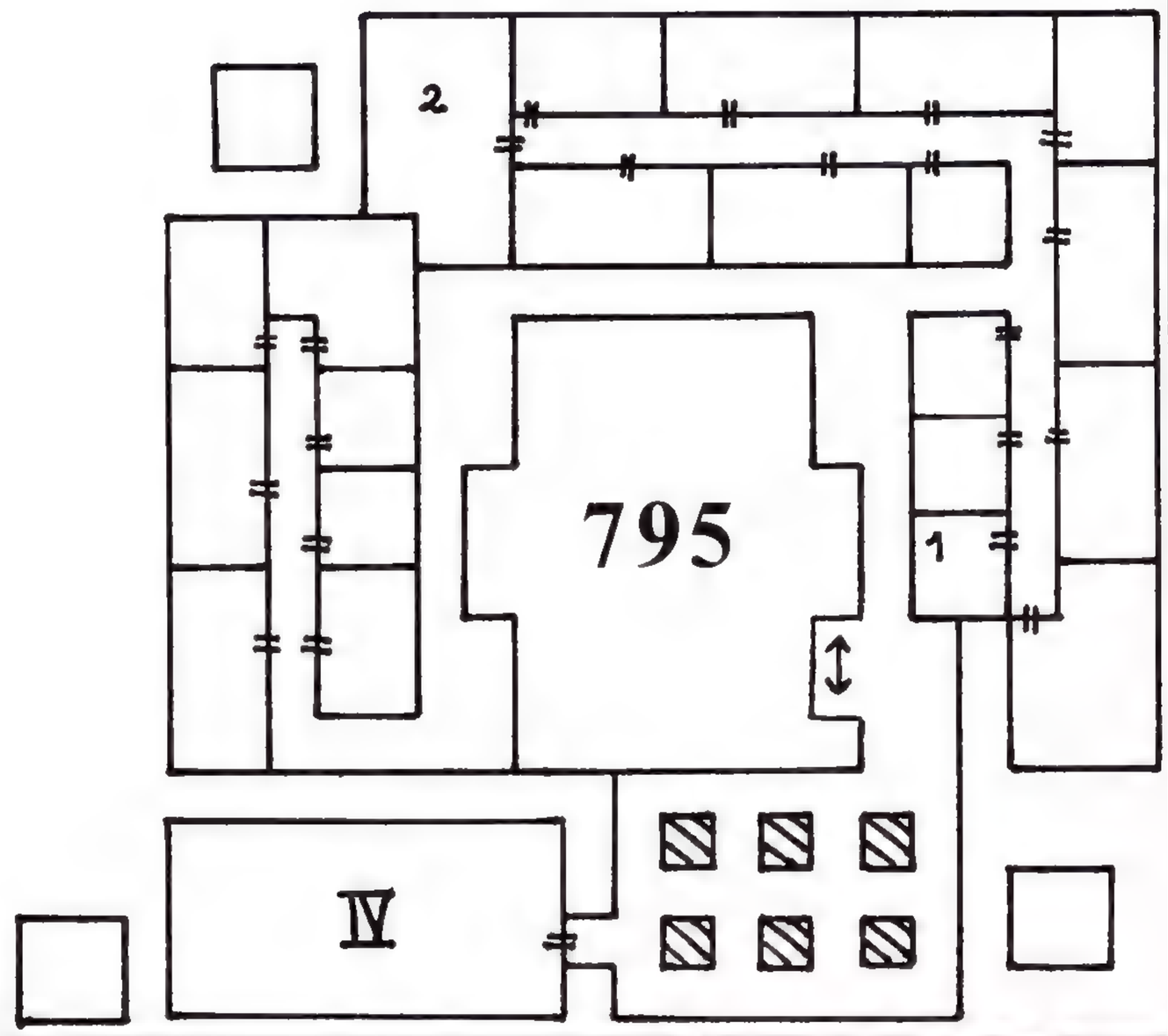
Karten an: Tronic Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege

Fortsetzung von Seite 60

a = weapon shop
b = general store

1 = cyberdisk
2 = power axe
IV = INTELLIGENCE training

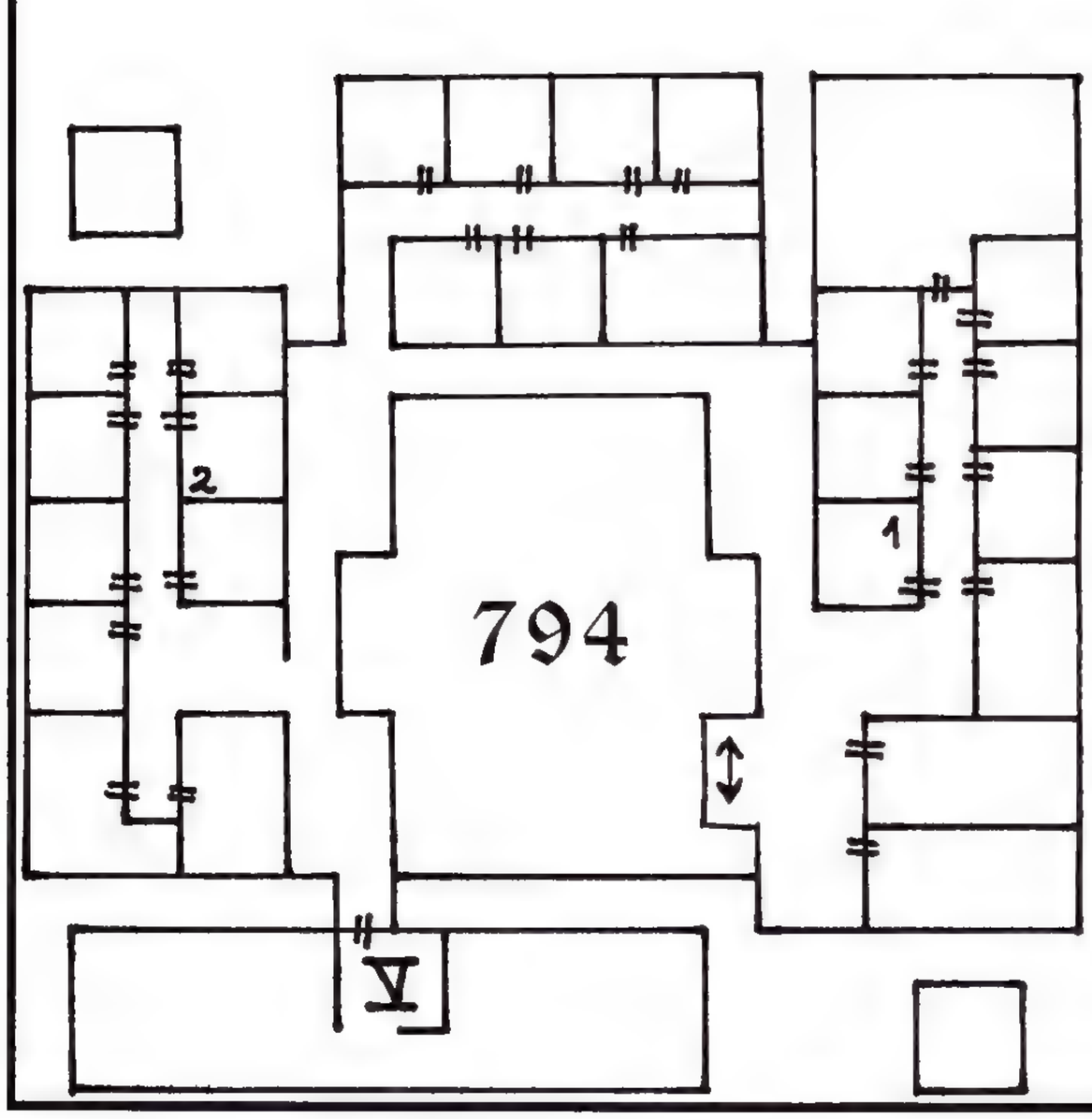


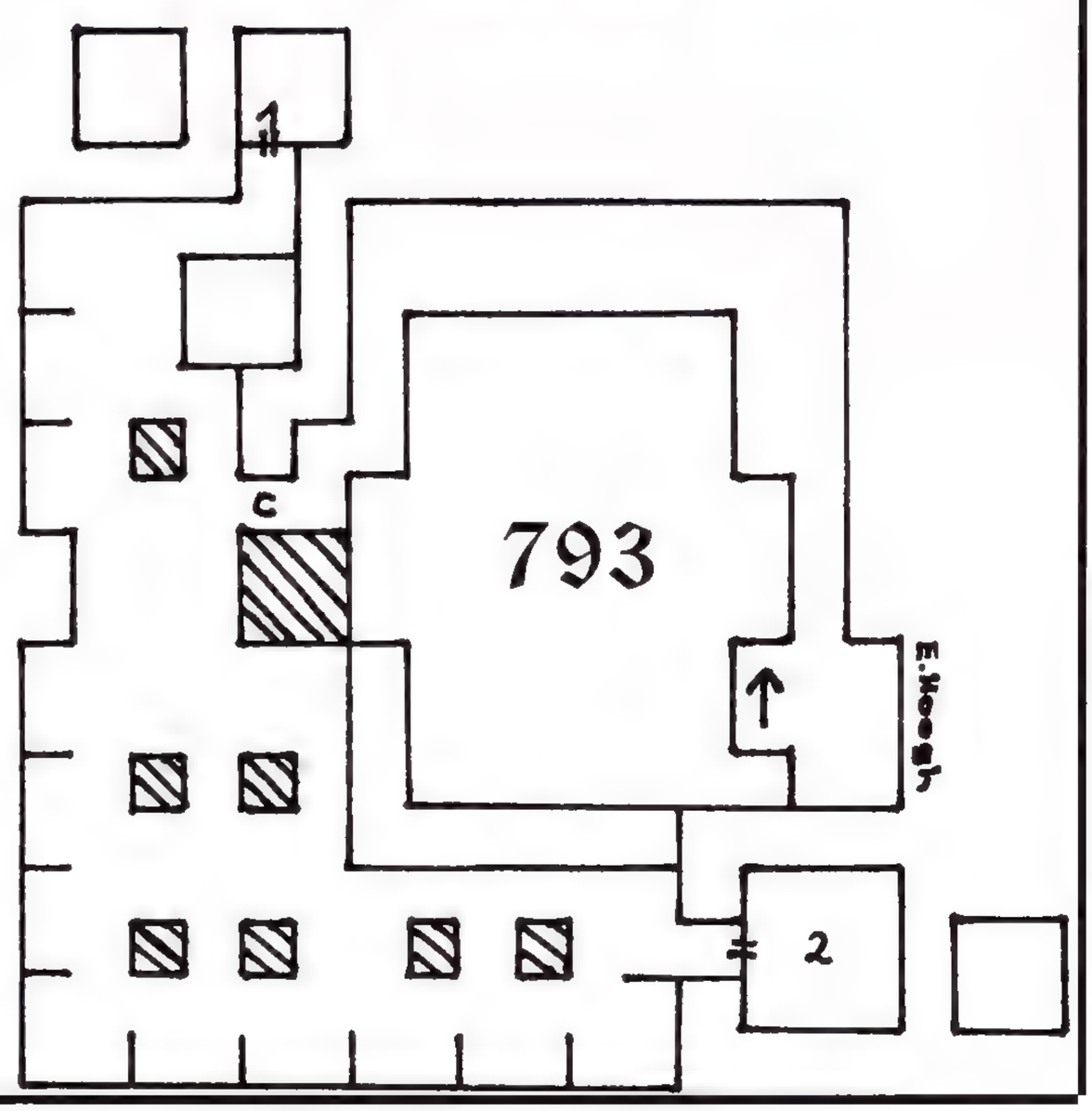


weiter Seite 76

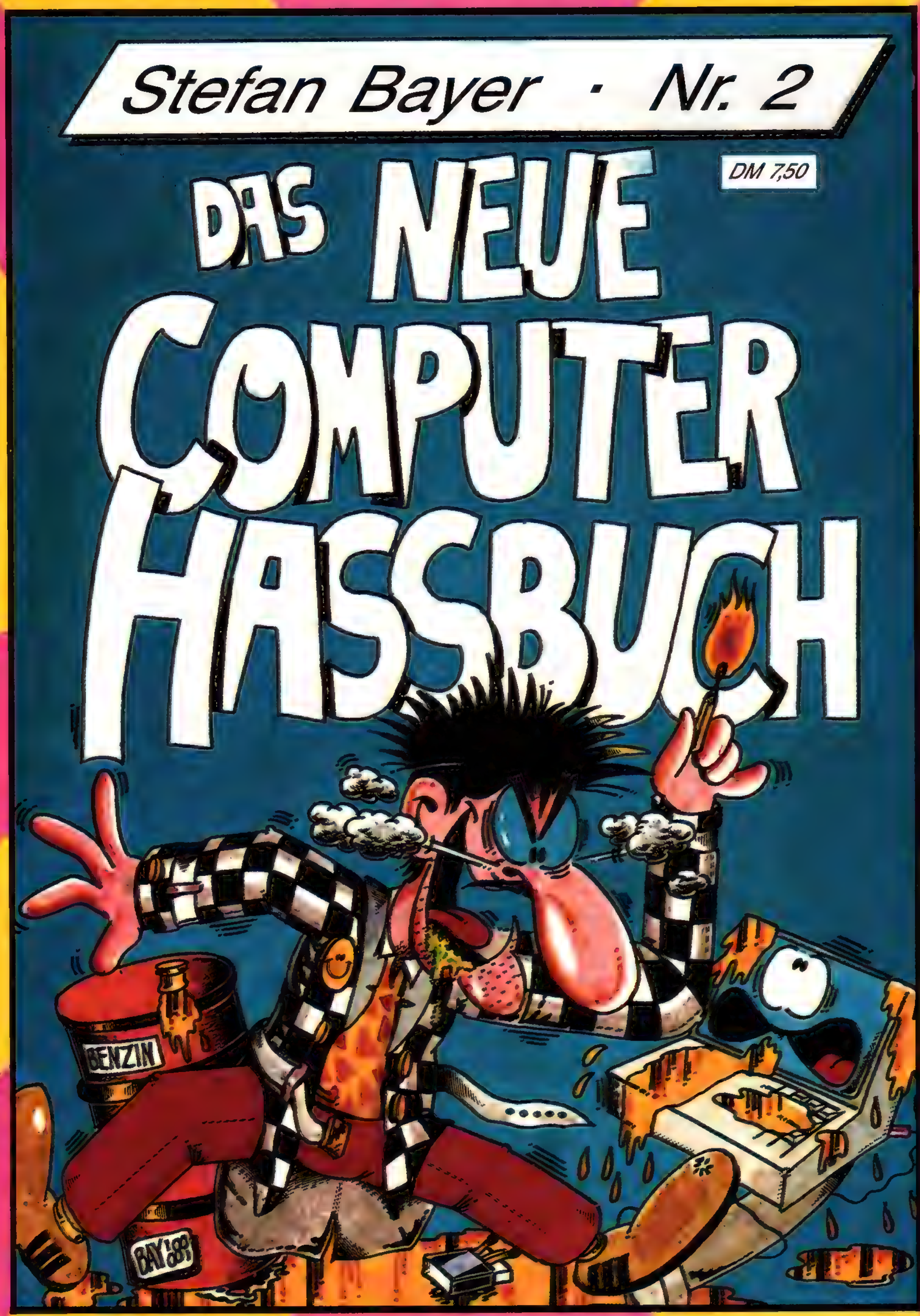
1 = arisian lens
2 = nanobot
V = CHARISMA training

1 = Armoury
2 = crysprism
c = Only the charming may pass.





Deutschland haßt wieder!



Jetzt geht es in die zweite Runde! Haß auf über 100 Seiten - ohne Kompromisse! Das zweite Buch, das zwischen Kant und Nietzsche steht - das das Buch für den Neurotiker von heute! Das sagt die Presse: "Ah!", Peter Braun, ASM

Bestellungen nur per Vorkasse (Scheck oder Bargeld) an: Tronic-Verlagsgesellschaft mbH, Stad 35, 3440 Eschwege

Solange der Vorrat reicht!

Das Neue Computer - Hassbuch

Nur bei uns ● Nur per Vorkasse ● Nur DM 7,50

Eine Lösung zu Bloodwych

Ich habe die Lösung mit einer Party erspielt, die alle vier Zauberer enthielt. Dabei habe ich im Wesentlichen nur dort gekämpft, wo dies für die Lösung erforderlich war. Auch etwas, um nötige Beförderungen zu erreichen. Ein strategisches Problem kann leicht die Ernährung werden - dazu ein Trick: Die nicht mitgenommenen Helden können der Party Essen und sonstige Wertgegenstände vermachen. Ansonsten sollte man wissen, wem man Essen abkaufen kann, und daß der Spruch Beguile die Gesprächspartner gewogener stimmt, auch wenn der eigene Charismawert nicht optimal ist. Später hilft der Spruch Vitalize: wer den kann, ist vor dem Verhungern so gut wie geschützt. Das zweite logistische Problem heißt "Goldstücke„: Deswegen am Anfang bei den Helden sammeln gehen und schnell Alchemy lernen, um überflüssige Items zu vergolden. Dann kann man der Elfe jeden teuren Spruch abkaufen. Ohne Levitate und Compass ist nichts zu machen, und auf Trueview kann auch derjenige kaum verzichten, der einen Cutpurse mitnimmt. Der Cutpurse hat allerdings den Vorteil, daß er nicht daran denken muß, Trueview einzusetzten, er muß nur Anführer sein. Wer wie ich keine übermäßige Lust auf Kämpfe hat, sollte sich die Karte genau ansehen. Dann ist es meist kein Problem, Monster zu umgehen oder irgendwo einzusperren - sie bekommen keine verschlossene Tür auf. Bei dieser Taktik hilft der Spruch Magelock, ohne den es sowieso nicht geht, denn einige Türen gehen nur damit auf. Ohne Zothen und Murlock zu gehen, halte ich übrigens für einen Fehler - sie sind die stärksten Figuren!

Die Stadt Treihadwyl

Zunächst braucht man den Bronze Key aus der Vorratskammer (1), anschließend einen weiteren Bronze Key (3) und einen Iron Key (7). Letzterer befindet sich hinter einem Geheimgang, der durch Drükken eines Knopfes (5) geöffnet wird. Der Schlüssel (11) für die nächste Bronzetür wird von einem kräftigen Wächter gehütet, der zunächst hinter einer schwarzen Tür (10) eingesperrt ist. Auf dem Weg zum Schlüssel betätigt man jedoch eine grüne Bodenplatte (9), die diese Tür öffnet. Vorsicht, der Wächter zaubert nicht schlecht! Wenig später kommt die erste Treppe, es geht jedoch gleich wieder hinunter in die Stadt, wo der erste Dragon Key (13) gebraucht wird. Dieser ist nicht so einfach zu finden, da inmitten gleichaussehender Gänge ein Drehfeld ist, das die Orientierung erschwert. Erwähnenswert ist noch ein Knopf (15), der eine Säule ausschaltet. Dadurch ist der direkte Weg in den Ausgangsbezirk eröffnet.
Die chromatische (weiße) Tür (17), die als nächste auftaucht, kann nur mit einem Schlüssel geöffnet werden, der zwei Stockwerke tiefer liegt. Man kann in jedem Level den Nummern der Legende folgen. Ich

Steinblöcke mit Metalltür und Wandfach

Schalter und Schlitz für Gem (Gemslot)

Reforge Thy Bones ...

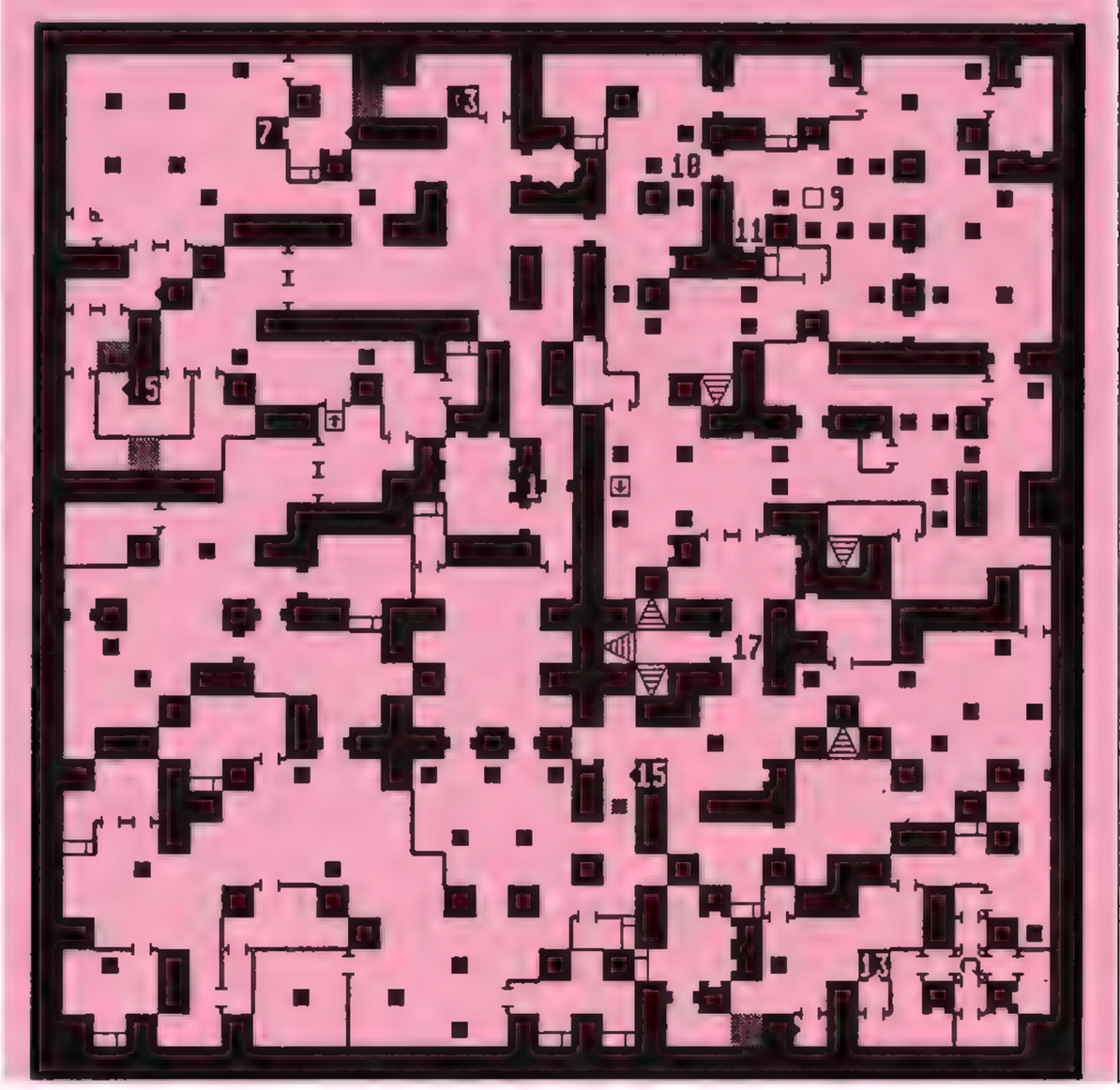
Magische Wand, Säule und magische Säule

Treppen

Bodenplatte, evtl. unsichtbar, Teleporter

Drehfeld, Loch im Boden, Loch in der Decke

Holzwände, Bett und Holztüren



Legende für die Lösungsschritte zu Bloodwych in der Reihenfolge der Lösung

1. Die Stadt Treihadwyl

1. Bronze Key
2. Bronze Door
3. Bronze Key
4. Bronze Door
5. Schalter f. Magische Wand
6. Magische Wand
7. Iron Key
8. Iron Door
9. Bodenplatte für schwarze Tür
10. schwarze (magische) Tür
11. Bronze Key
12. Bronze Door
13. Dragon Key
14. Dragon Door
15. Knopf für Säule
16. Treppe in den Keller
17. Chromatic Door

2. Der 1. Keller

1. Eingangstreppe
2. Bronze Key
3. Bronze Door
4. Iron Key
5. Iron Door
6. Schalter f. Magische Wand
7. Magische Wand
8. Serpent Key
9. Serpent Door
10. Iron Key
11. Iron Door
12. Slot für Tan Gem

beschreibe jetzt nur noch knifflige Stellen.

Erster Keller

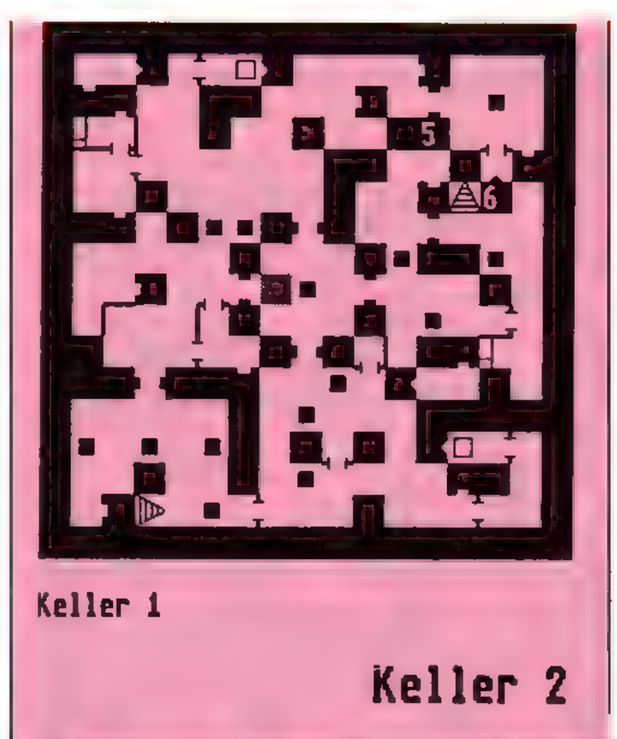
Das erste kleinere Problem wird durch diesen Spruch angedeutet: A sword, a bow - this wall must go. Etwas später findet man vor einer Iron Door (5) ein Schwert und dahinter einen Bogen, daneben ist ein Schalter (6). Drückt man diesen, verschwindet bewußte Wand. In diesem Level findet man zwei kleine Räume mit Schlitzen (12+13), die später wichtig werden, nachdem man aus dem Serpent Tower zurück ist.

Zweiter Keller

Ein Stockwerk tiefer, sollte man sich erst einmal rechts halten und auf Drehfelder achten. Diese entsprechen dem Spruch Confuse, den man selbst benutzen kann, der aber auch von manchen anderen Leuten beherrscht wird. Bewaffnet mit dem Chaos Key (2), geht es dann auf die andere Seite. Hinter der Chaos Door befindet sich ein Schalter (5), der weiter hinten eine Säule (6) entfernt, wodurch der Zugang in ein Treppenhaus frei wird. Der darunterliegende Gang enthält zwei Confuse-Felder. Einige unbedeutende Verwicklungen später findet man bei (11) den Chromatic Key, der oben benötigt wird. Den Rückweg kann man durch Druck auf den Schalter (12) abkürzen, denn die Säule bei (13) verschwindet dadurch.

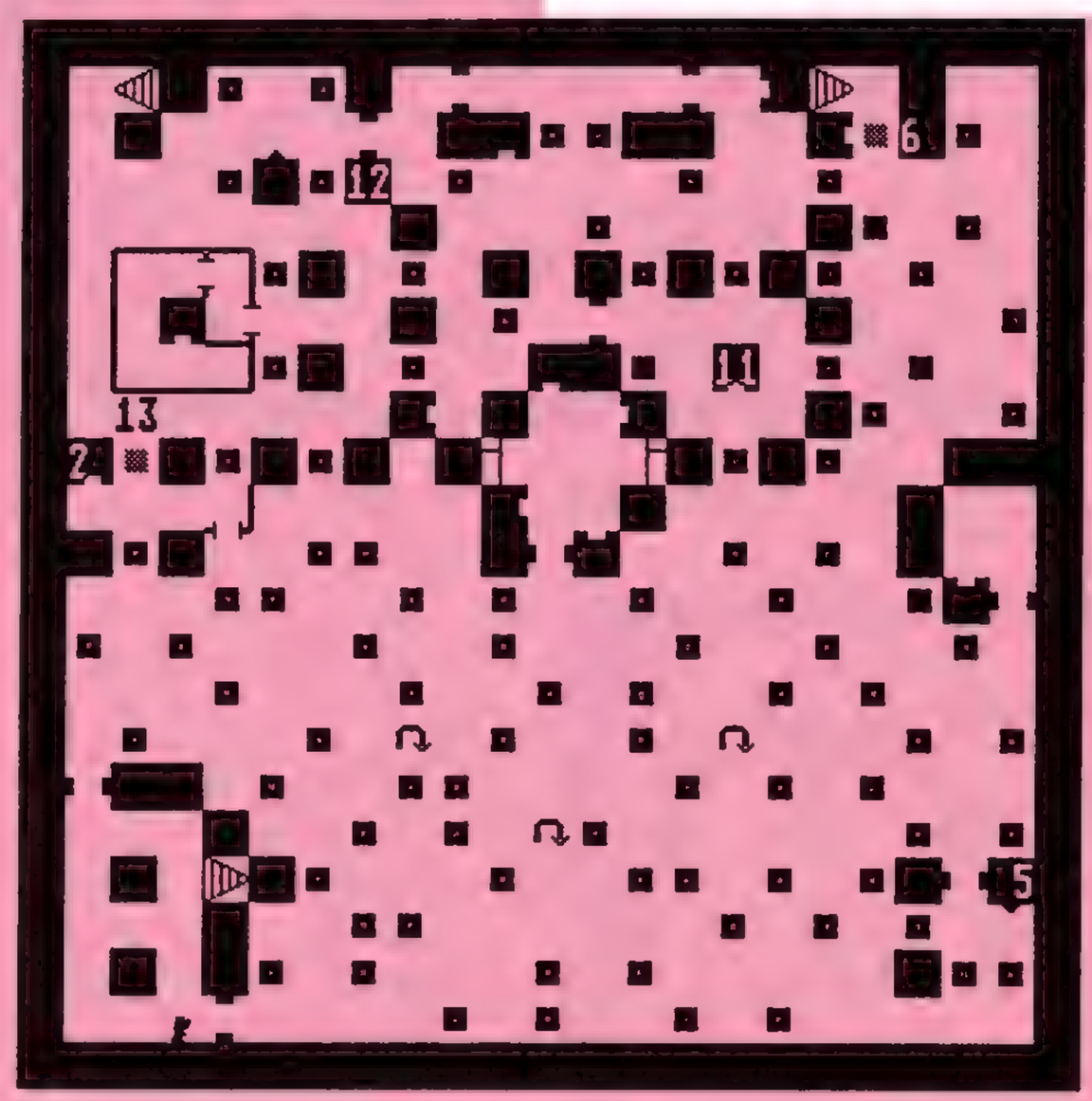
Menagerie

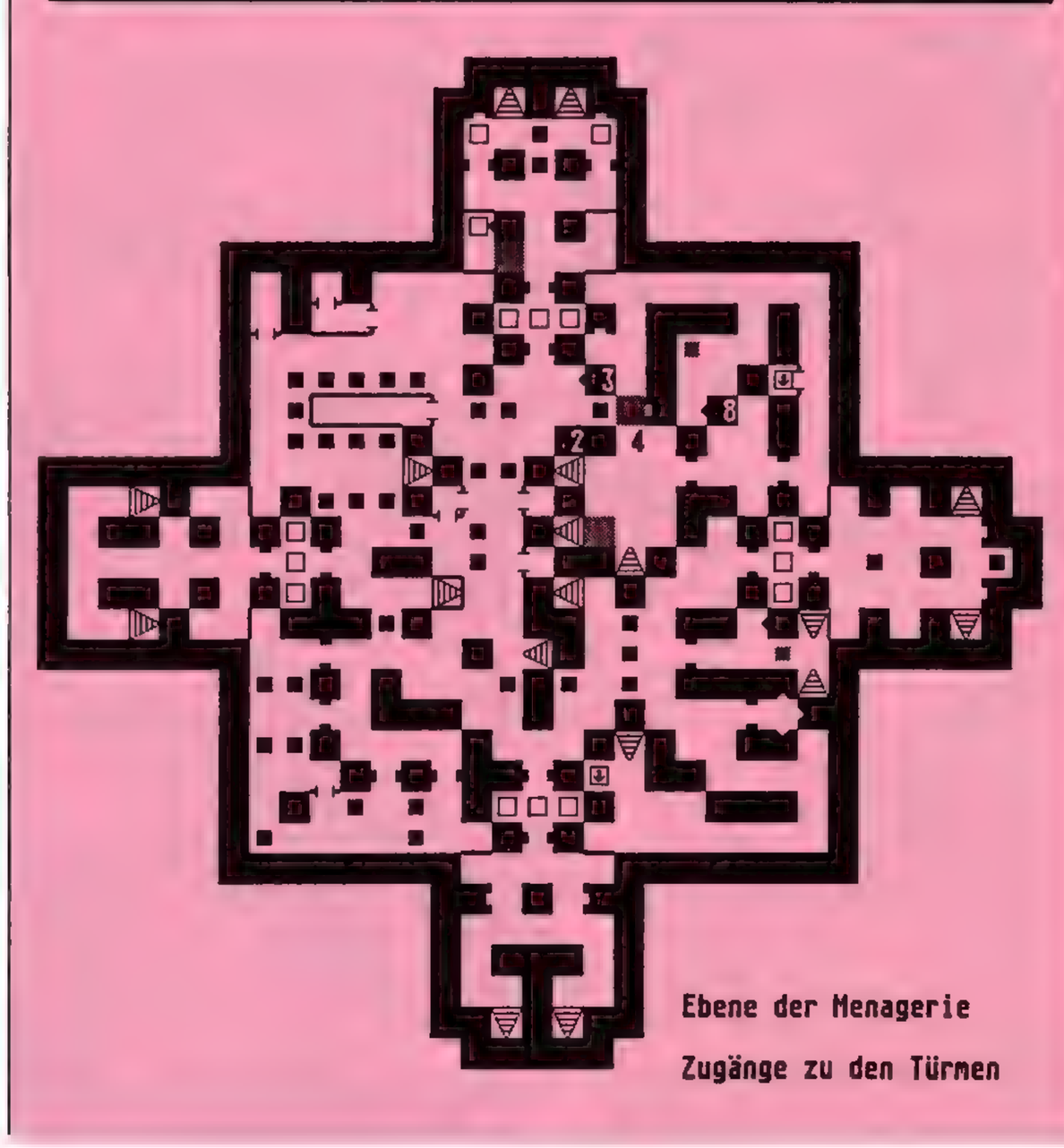
Hinter der Chromatic Door sind drei Treppen :
erstmal rechts, und dort gleich wieder links (2) zur Serpent Door. Dort muß ein Schalter (3) gedrückt werden, und man sieht, wie eine Wand verschwindet. Es gibt übrigens zwei Arten magischer Wände : die eine entspricht dem Spruch Formwall - diese Wände sind in jeder Hinsicht wie richtige Wände, solange der Zauber wirkt. (Die gezauberten Säulen sind übrigens immer so.) Die



Keller 1

Keller 2





Ebene der Menagerie

Zugänge zu den Türmen

13. Slot für Bluish Gem
14. Treppe nach 2. Keller

3. Der 2. Keller

1. Eingangstreppe
2. Chaos Key
3. Bronze Key
4. Chaos Door
5. Schalter f. Magische Säule
6. Magische Säule
7. Unterführung mit Drehfeldern
8. Moon Key
9. Bronze Door
10. Moon Door
11. Chromatic Key
12. Schalter für Magische Säule
13. Magische Säule

4. Die Stadt Treihadwyl

14. Chromatic Door
15. Linke Treppe
16. Mittlere Treppe
17. Rechte Treppe

5. Die Ebene der Menagerie

1. Treppe aus der Stadt
2. Treppe zum Serpent Tower
3. Schalter f. Magische Wand
4. Magische Wand
5. Serpent Key
6. Unsichtbare Bodenplatte für Special Door
7. Special Door
8. Schalter f. Magische Säule
9. Magische Säule
10. Schalter für Magische Wand
11. Magische Wand
12. Eingang zum Serpent Tower

6. Der Serpent Tower

Rechts der Tan Gem
Links der Bluish Gem

Der Weg über die rechte Seite

1. Level

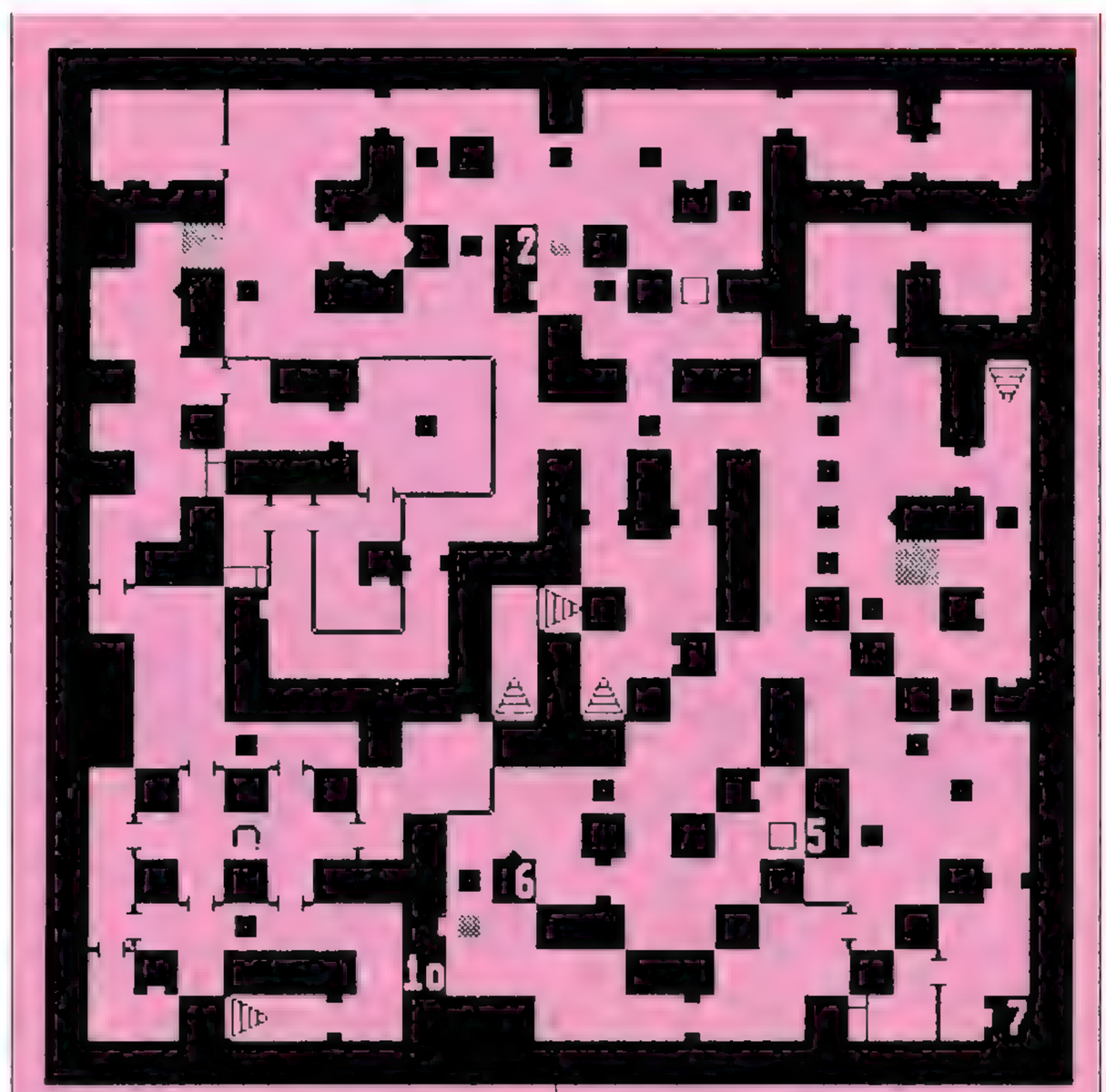
1. Eingangstreppe rechter Aufgang
2. Bodenplatte für Magische Säule
3. Magische Säule
4. Serpent Key
5. Unsichtbare Bodenplatte für Tür
6. Schalter f. Magische Säule
7. Dragon Key
8. Dragon Door
9. Magische Säule
10. Chaos Key
11. Chaos Door
12. Drehfeld
13. Bronze Key
14. Bronze Door
15. Treppe nach Level 2

2. Level

1. Treppe von Level 1
2. Serpent Key
3. Moon Key

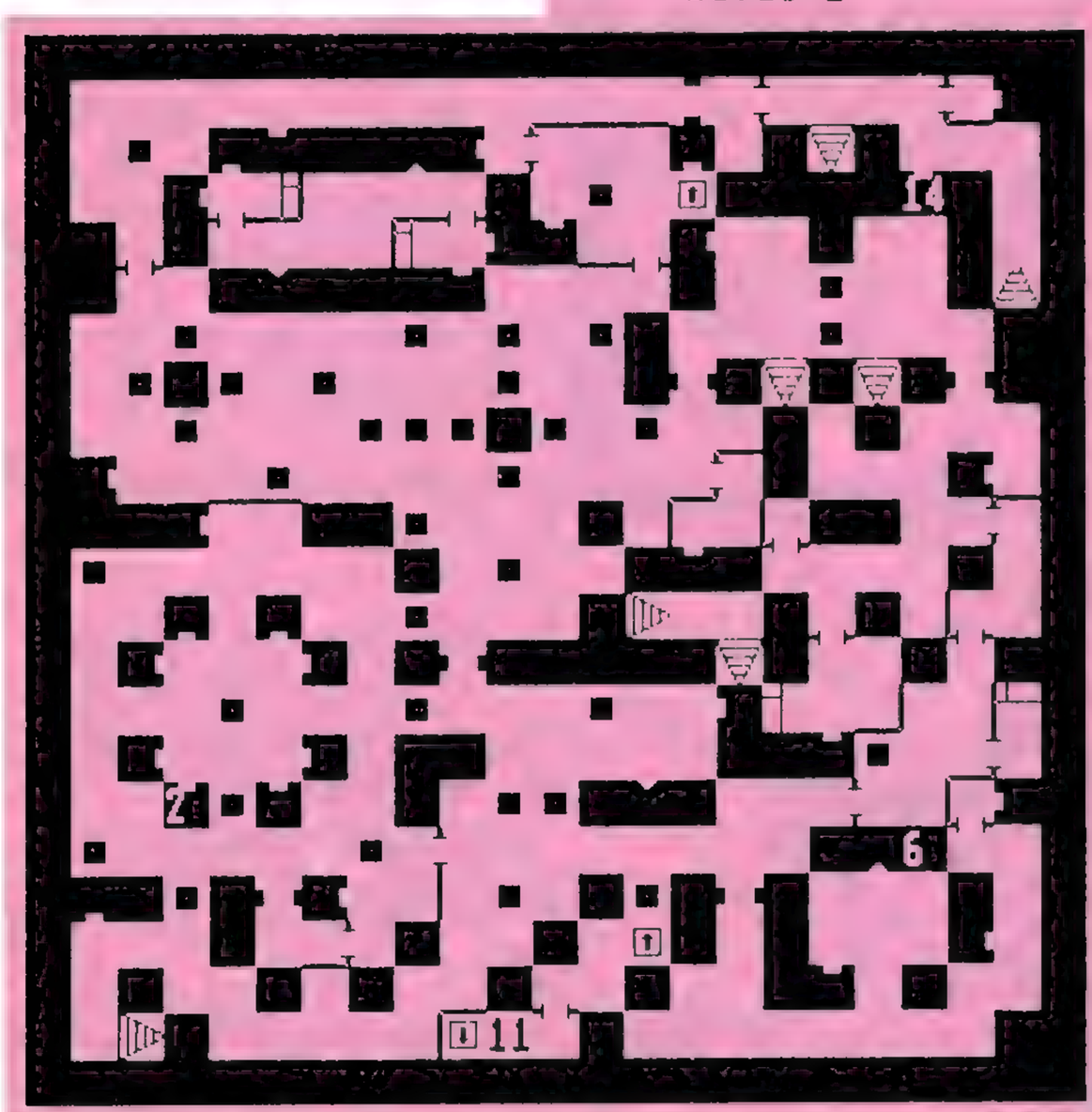
andere entspricht dem Spruch Mindrock - durch solche Wände kann ein trainierter Cutpurse hindurchsehen, oder man sieht mit Tureview hindurch. Außerdem kann man hindurchgehen.

In diesem Level gibt es noch ein kleines Problem, das man jetzt oder später lösen kann: Bei (8) ist ein Wandschalter. Nähert man sich diesem, macht es "klick" - nun schnell zurück zur Eingangstreppe, denn die schwarze Special Door dort hat sich geöffnet, und ein paar kräftige Wächter von Zendicks Turm greifen an. Sie müssen besiegt werden, sonst ist diese Stelle nicht zu lösen. Drückt man dann den letzten Schalter, verschwindet in der Nähe eine Säule. Dahinter ist ein weiterer Schalter. Dieser öffnet die geheime Treppe zu Zendicks Turm - doch da hinein kommt man erst viel später. Also erst einmal auf in den Serpents Tower.



Serpent Tower
Level 2

Serpent Tower
Level 1



Serpents Tower

Betritt man den Serpents Tower durch die rechte oder die linke Tür, macht es "klick", und die Tür hinter der Party ist zu. Man kommt jetzt für längere Zeit nicht mehr heraus - aber keine Panik! Mein Vorschlag :

4. Level

1. Treppe von Level 3
2. Chaos Key
3. Chaos Door
4. Bronze Key
5. Drehfeld
6. Schalter f. Magische Wand
7. Magische Wand
8. Bronze Door
9. Iron Key
10. Iron Door
11. Treppe nach Level 5

5. Level

1. Treppe von Level 4
2. Serpent Door
3. Chromatic Key

3. Level

3. Chromatic Door
4. Loch i. Boden nach Level 2

2. Level

11. Loch im Boden nach Eingang

Ebene der Menagerie

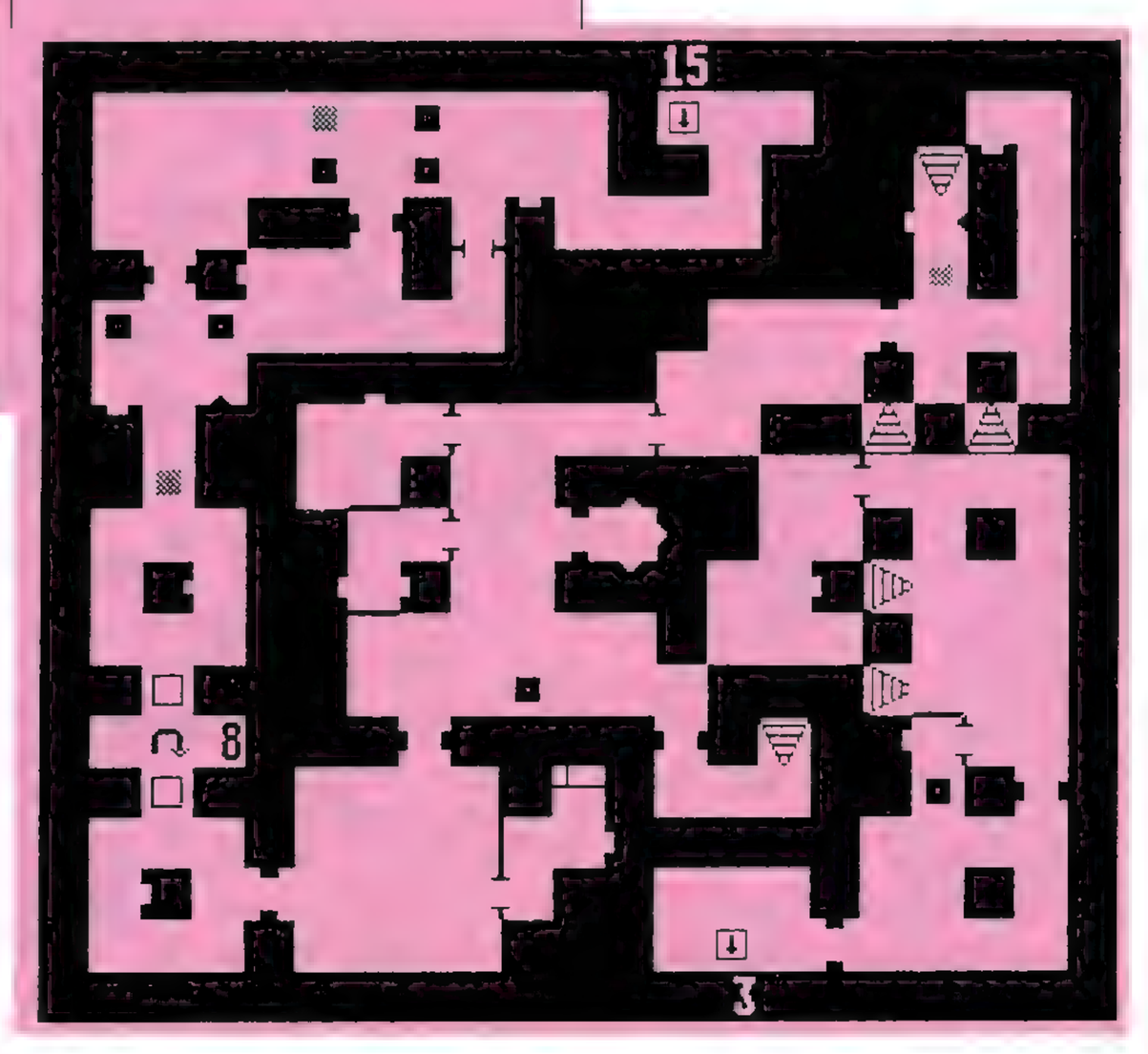
13. Loch in Decke von Level 2
14. Schalter für Magische Wand
15. Magische Wand

Der Weg über die linke Seite

3. Level

5. Treppe vom Eingang
6. Iron Key
7. Iron Door
8. Drehfeld
9. Bodenplatte für Magische Säule
10. Chaos Key
11. Magische Säule
12. Schalter für Magische Säule

Serpent Tower
Level 3



4. Iron Key
5. Iron Door
6. Tan Gem Slot
7. Umsteigeraum
8. Dragon Wand
9. Moon Door
10. Treppe nach Level 3

3. Level

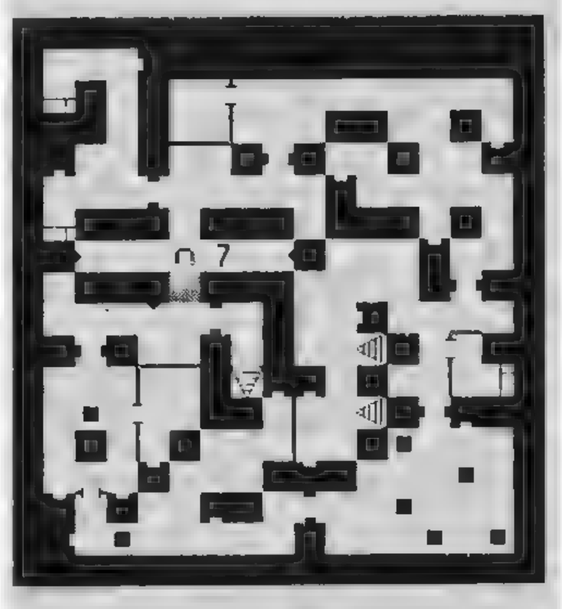
1. Treppe von Level 2
2. Treppe nach Level 4

Geht rechts hinein! Dort findet man den Tan Gem. Dieser wird des öfteren für die Teleportation benötigt. Nach kurzer Zeit taucht ein kleines Problem auf: Nachdem man auf die Bodenplatte (2) getreten ist, wird zwar der Weg zum Serpent Key frei, jedoch wird dieser von einem Krebs bewacht. Auf der anderen Seite ist bei (5) ein unsichtbarer Bodenkontakt, der eine Special Door öffnet, hinter der wieder so ein Krebs ist -also aufgepaßt! Hinter dieser Tür muß ein Schalter gedrückt werden. Nun holt man bei (7) den Dragon Key und aus dem Wandfach bei (10) den Chaos Key. Dieser war zuvor durch eine magische Säule verdeckt, die wir bei (6) ausgeschaltet haben. Ansonsten bietet dieses Level keine weiteren Schwierigkeiten.

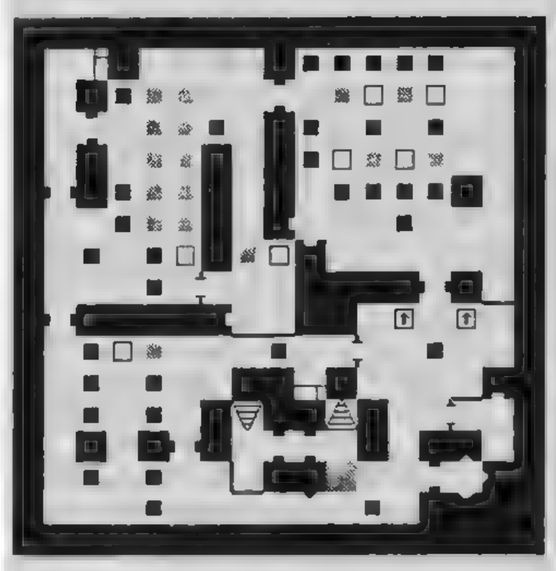
Im nächsten Level kann man bei (6) den Tan Gem ausprobieren und im selben Raum den Dragon Wand holen. Ansonsten nicht den Serpent Key von (2) vergessen, und über Level 3 gleich nach Level 4 weiter. Vor der Formwall-Wand bei (7) ist ein Drehfeld! Mit dem Iron Key ins Level 5, dort findet man hinter der Serpent Door den begehrten Chromatic Key. Nun geht es wieder hinunter nach Level 3: mutig bei (3) in ein Bodenloch gestürzt, und in Level 2 gleich bei (14) ins nächste. Jetzt landet man - nur durch Magie zu erklären - in der Nähe des Eingangs. Knopf gedrückt - alles klar?!

Nun kann man erstmal die Freiheit genießen und mit Hilfe des Tan Gem die Schatzkammer im 1. Keller leeren, oder tatendurstig gleich die andere Seite des Turmes in Angriff nehmen. Dort findet man zunächst den Bluish Gem, und es macht wieder "klick". Das erste Rätsel ist ein Drehfeld mit Bodenplatten bei (8) in Level 3. Stürzt man sich bei (15) ins Level 2, stehen heftige Kämpfe bevor. Man muß dann noch kurz ins Level 1, um einen Dragon Key zu holen. Die dazu gehörende Tür kennt man schon von der anderen Seite des

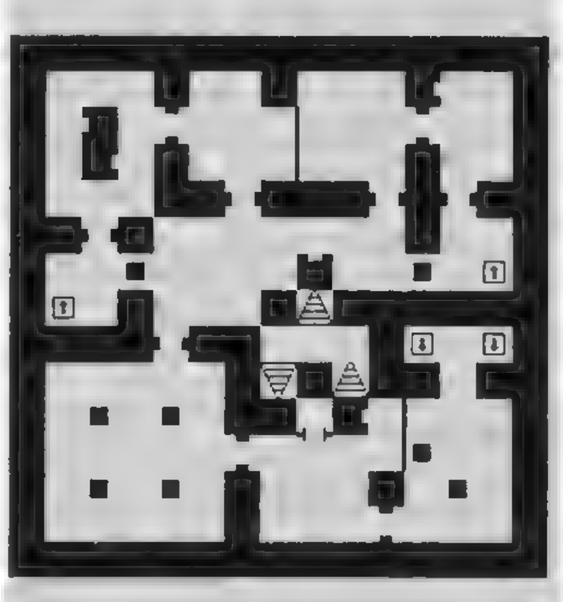
Serpent Tower
Level 4



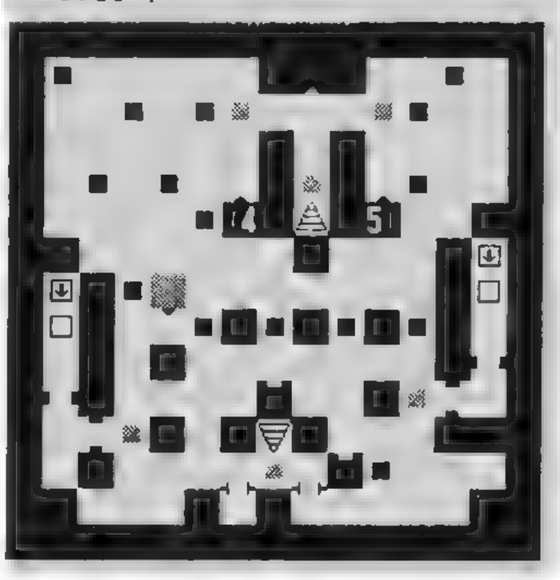
Serpent Tower
Level 5



Level 6



Serpent Tower
Level 7



13. Chaos Door
14. Magische Säule
15. Loch im Boden nach Level 2

2. Level

11. Loch in der Decke von Level 3
12. Bronze Key
13. Bronze Door
14. Serpent Key
15. Treppe nach Level 1

1.Level

16. Treppe von Level 2
17. Schalter für Magische Wand
18. Magische Wand
19. Dragon Key

2.Level

16. Moon Key
17. Dragon Door

5. Level

4. Serpent Door
5. Treppe nach Level 6

6. Level

1. Treppe von Level 5
2. Treppe nach Level 7

7. Level

1. Treppe von Level 6
2. Serpent Crystal
3. Magische Säulen
4. Schalter für Magische Säulen
5. Schalter für Magische Säulen
6. Bodenlöcher nach Level 6

6. Level

3. Löcher in der Decke von Level 7
4. Serpent Keys
5. Serpent Doors
6. Chromatic Key, Moon Key
7. Chromatic Door
8. Löcher im Boden nach Level 5

5. Level

6. Löcher in der Decke von Level 6
7. Raum mit Bodenplatten für Magische Säulen
8. Raum mit Bodenplatten, die Säulen bewegen !
9. Bodenplatte für Säule
10. Bodenplatte für Säule
11. Schalter für Magische Wand

7. Moon Tower

1. Level

1. Eingangstreppe
2. Mindrockwand
3. Slots für Tan- und Bluish-Gem
4. Magelock-Doors
5. Treppen nach Level 2

2. Level

1. Eingangstreppen
2. Loch im Boden
3. Drehfeld
4. Bodenplatten für Magische Säulen
5. Moonring
6. Bronze Key
7. Bronze Door
8. Serpent Key
9. Serpent Door
10. Iron Key
11. Iron Door
12. Moon Key
13. Moon Door
14. Treppen nach Level 3

3. Level

1. Treppen von Level 2
2. Holztür vor Raum mit 12 Wächtern
3. Speisekammer mit Moon Key
4. Teleporterraum mit Bodenplatten
5. Moon Door
6. Chaos Wand
7. Bronze Key
8. Bronze Door
9. Serpent Key
10. Serpent Door
11. Raum mit Bodenplatten für Säulen
12. Schalter für Special Door
13. Special Door
14. Treppe nach Level 4

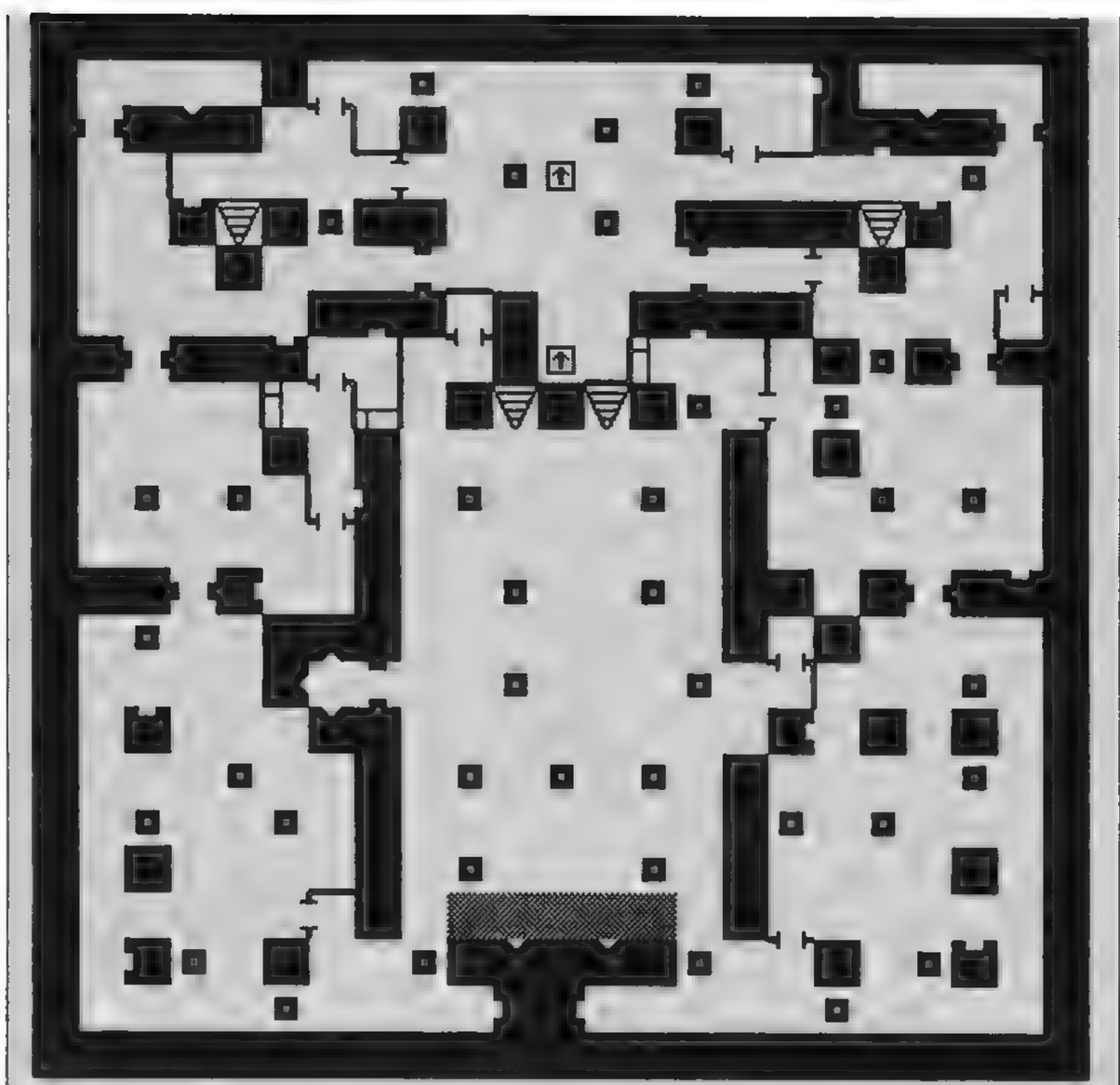
4. Level

1. Treppe von Level 3
2. Teleporter 1
3. Teleporter 2
4. Chaos Key
5. Dragon Key
6. Dragon Door
7. Bronze Key
8. Chaos Door
9. Bronze Door
10. Moon Wand
11. Moon Key
12. Moon Door
13. Schalter für Special Door
14. Serpent Key
15. Serpent Door
16. Treppe nach Level 5

Turmes. Den Moon Key, den man auch noch findet, kann man sparen, da der Raum, den dieser öffnet, auch durch Teleportation zu erreichen ist. Dort findet man den Serpent Wand. Jetzt sollte sich noch ein Serpent Key von (14) im Tornister befinden für die zweite Serpent Door in Level 5. Von dort geht es hinauf zum Auge der Schlange!
Dieses (den Serpent Crystal) kann man nehmen, doch der Rückweg ist nicht ganz einfach: Die Schalter (4) und (5) müssen gedrückt werden. Da es dort oben ungemütlich voll ist, lohnt sich der Spruch Vanish. Auf jeden Fall ein lustiger Effekt! Aber Zendick selbst kann den Spruch auch. Es geht jetzt durch eins der Löcher im Boden nach Level 6 , und wieder durch Bodenlöcher nach Level 5, wo es gilt, jede Menge magischer Säulen auszuschalten und zu bewegen sowie Bodenplatten zu betreten. Hat man die letzte magische Wand ausgeschaltet, ist man wieder im Treppenhaus, und dann: Serpent Tower geschafft - Ausflug in die Schatzkammer des Bluish Gem gefällig ?

Moon Tower

Im Level 1 gibt es zunächst zwei Gem Slots, die zur Teleportation einladen, allerdings



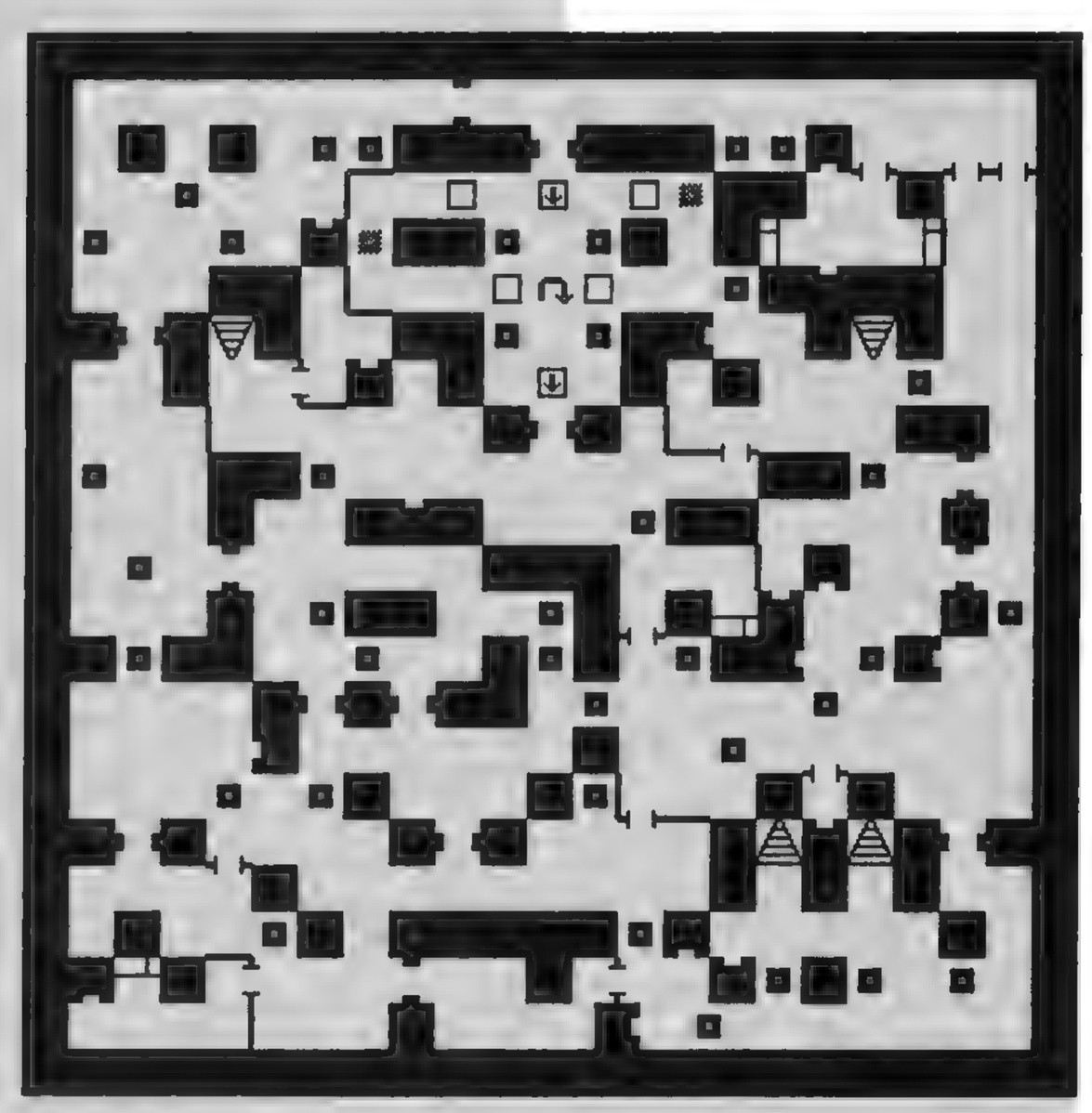
5. Level

1. Treppe von Level 4
2. Raum mit Antimagie und Mindrockwänden
3. Schalter für Säule 1
4. Schalter für Säule 2
5. Säule 1
6. Säule 2
7. Iron Key
8. Iron Door
9. Bronze Key
10. Bronze Door
11. Iron Key
12. Iron Door
13. Moon Key
14. Dragon Key
15. Treppe nach Level 6

6. Level

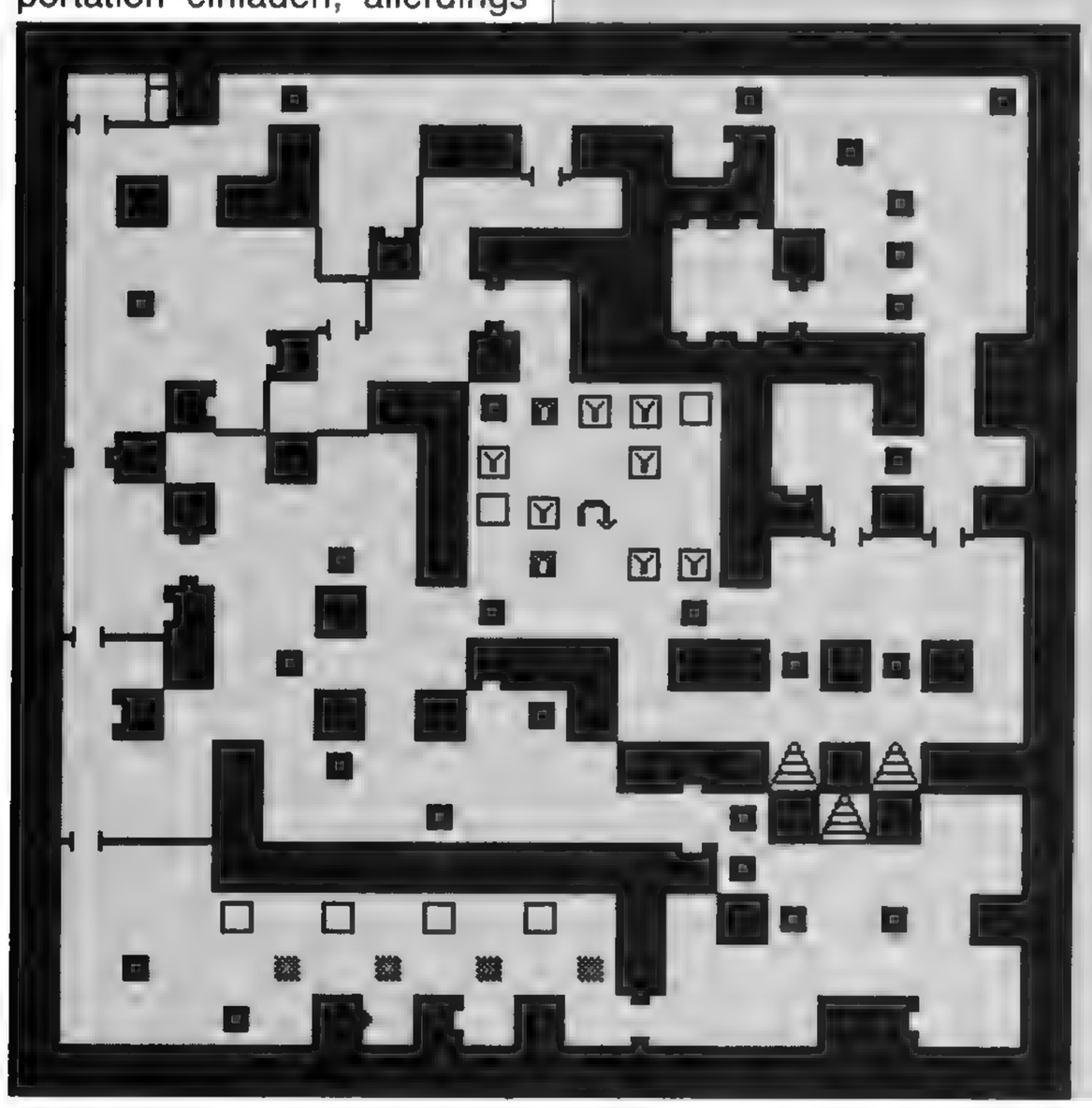
1. Treppe von Level 5

Moon Tower
Level 2



Moon Tower
Level 1

Moon Tower
Level 3



Moon Tower
Level 5 und 6

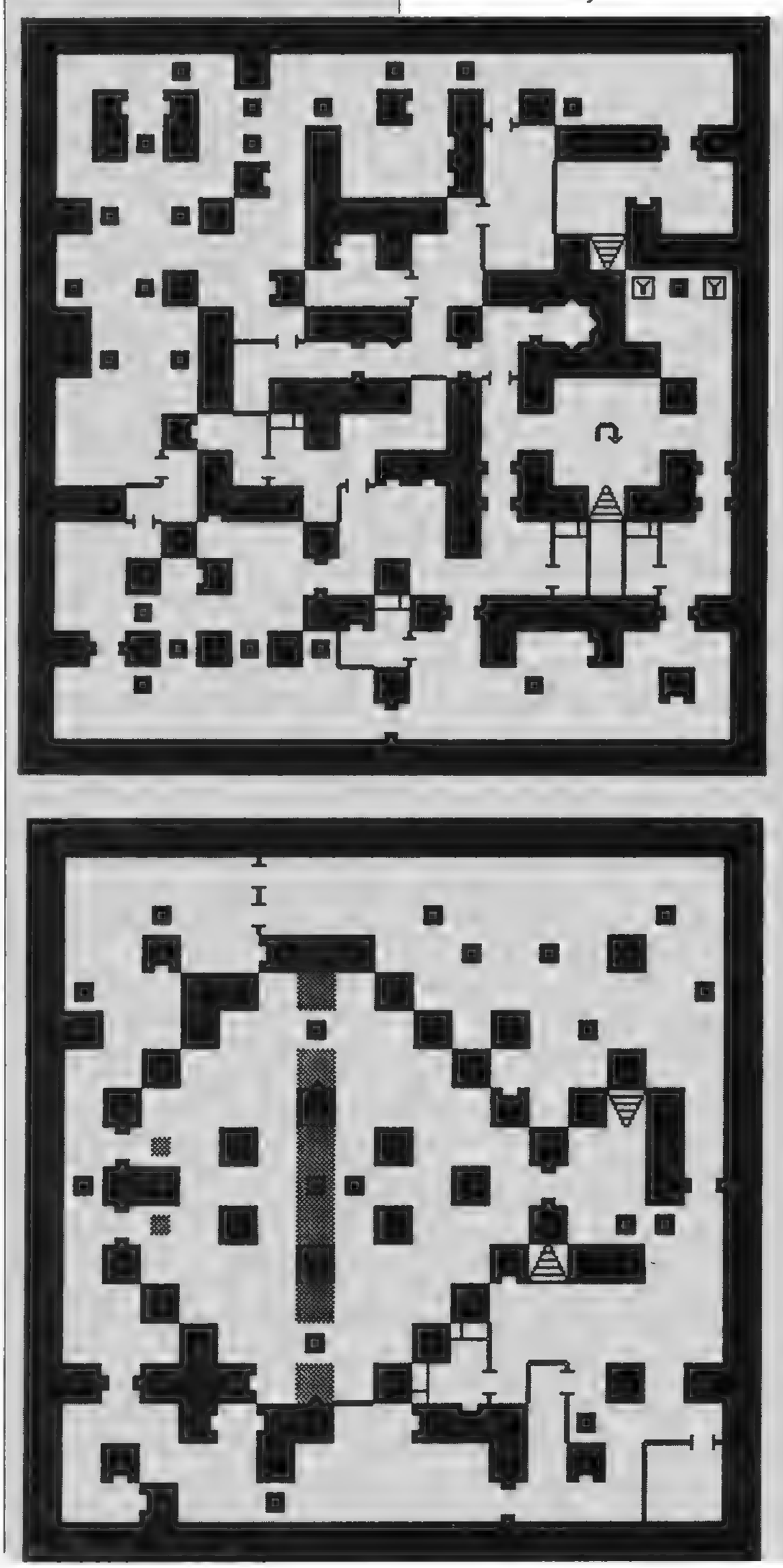
nur, wenn der Anführer Trueview benutzt hat oder ein geübter Cutpurse ist, da diese hinter einer Mindrock-Wand stecken. Zwei Türen gehen nur mit Magelock auf, ansonsten gibt es hier ganz nette Items. Im Level 2 muß man zunächst Levitate können, und Bodenplatten mit z.B. Münzen ausschalten. Bei (5) findet man den Moonring, ansonsten nichts Besonderes.
Verschließt man in Level 3 gleich rechts eine Holztür, erspart man sich eine Begegnung mit zwölf kräftigen Wächtern. Das geht aber nur, wenn man noch einen Moon Key aus dem Serpent Tower übrig hat, denn einen solchen bewachen diese. Zwei der Teleporter im Raum vor der Moon Tür müssen durch Betreten von Bodenplatten ausgeschaltet werden. Dann muß wieder gekämpft werden, aber bitte schön der Reihe nach!
In Level 4 gibt es zwei Teleportersprünge, die irritieren können wenn man keine Karte hat. Das Level 5 ist nicht von Pappe: Antimagiefelder und Mindrocks jede Menge, und man kann hier sehen oder (besser nicht) fühlen, wie Arc Bolts durch die Gänge flitzen. Also: Trueview, und an der Eingangstür kämpfen - mit der ein wenig gemeinen, aber sehr erfolgreichen Taktik nach Götz (nein, nicht der von Berlichingen!) : Der Gegner schaut nach links - Tür auf, einmal Disrupt, Tür zu ...Was tut man nicht alles um ein Rollenspiel erfolgreich zu beenden.
In Level 6 ist nochmals Trueview angesagt, und dann hat man bald den Moon Crystal.

Dragon Tower

Das erste Level ist groß und verwinkelt. Man muß auf Drehfelder und Mindrocks sowie ein paar überraschende Teleportersprünge aufpassen. Um in den mittleren Bezirk zu gelangen, muß man einen Bronze Key(5) und einen Iron Key (9) holen. Dort bekommt man dann den Dragon Key, der den Weg zum Treppenhaus nach oben öffnet.

Im zweiten Level stören zunächst Teleporter. Die großen Drachen habe ich größtenteils eingesperrt - auch längere Gespräche waren nicht ergiebig. Etwas später kommen die ersten Drehblöcke, die man allerdings nicht mit Confuse drehen kann, sondern man muß schon die entsprechenden Schalter und Bodenplatten finden (siehe Legende).

Moon Tower Level 4



2. Moon Door
3. Mindrock und Schalter für Säule
4. Mindrock und Schalter für Säule
5. Moon Crystal

8. Dragon Tower

1. Level

1. Eingangstreppen
2. Teleporter
3. Teleporter
4. Mindrockwand
5. Bronze Key
6. Mindrockwand
7. Drehfeld
8. Teleporter
9. Iron Key
10. Iron Door
11. Bronze Door
12. Dragon Key
13. Dragon Door
14. Treppe nach Level 2

2. Level

1. Treppe von Level 2
2. Serpent Key
3. Serpent Door
4. Teleporter
5. Dragon Key
6. Schalter für Säule
7. Säule
8. Dragon Door
9. Bodenplatte mit Drehblock
10. Moon Key
11. Moon Door
12. Schalter für Drehblock
13. Drehblock mit Bronze Key
14. Bronze Door
15. Treppe nach Level 3

3. Level

1. Treppe von Level 2
2. Schalter für Säule
3. Säule
4. Schalter für Formwall
5. Unsichtbare Bodenplatte für Formwall
6. Formwall
7. Iron Key
8. Iron Door
9. Schalter für Säule
10. Säule
11. Dragon Key
12. Bluish Gem Slot
13. Dragon Key
14. Tan Gem Slot
15. Dragon Key
16. Dragon Door
17. Treppe Level 4

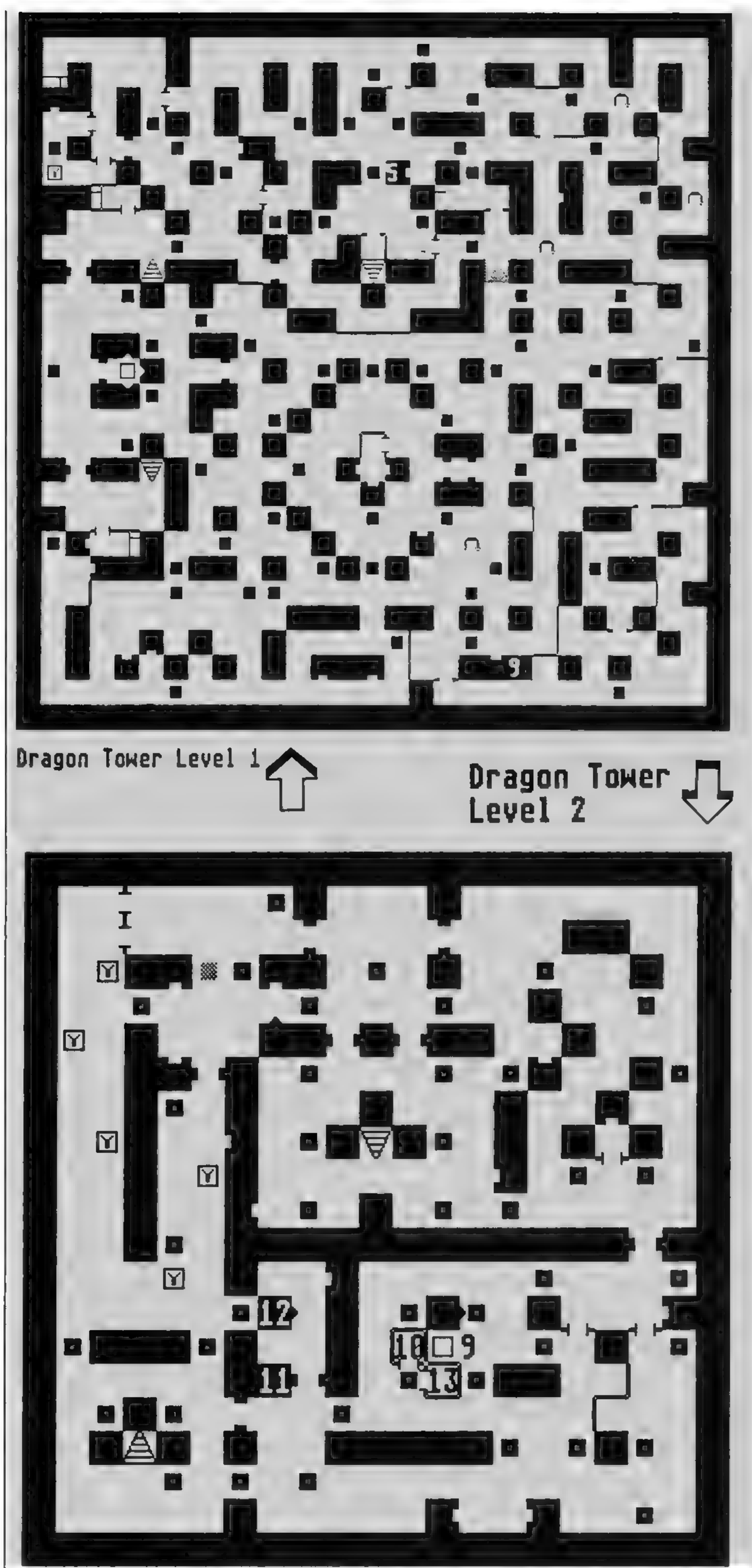
4. Level

1. Treppe von Level 3
2. Serpent Ring und Dragon Key
3. Schalter für Säule
4. Säule
5. Unsichtbare Bodenplatte
6. Säule
7. Bronze Key
8. Bronze Door
9. Schalter für Tür
10. Special Door
11. Schalter für Arc
12. Serpent Key

In diesem dritten Level hatte ich meinen größten Hänger, und dabei - ich muß es gestehen - habe ich Michael Hengst um Rat gefragt. Ich habe einfach nicht registriert, daß bei Betreten der unsichtbaren Bodenplatte (5) bei (6) eine Formwall erscheint. Die Lösung geht so: Zuerst mit dem Schalter (2) die Säule (3) ausschalten, nun mit dem Schalter (4) bewußte Formwall ausschalten. Jetzt nicht über die erwähnte Bodenplatte, sondern über das Feld gehen, wo vorher die Säule war, und die Formwall bleibt verschwunden. Dahinter befindet sich zunächst der Iron Key, mit dessen Hilfe man den Schalter (9) betätigt. Dadurch verschwindet die Säule (10), und man hat den Dragon Key für die Tür, die man schon gesehen hat. Zum Rest dieses Raumes kann man nur mit Kapitän Haddock sagen: "Und ich sage Euch, Dideldumdei, Abrakadabra, Simsalabim !" Eigentlich easy, wenn auch verblüffend.
Bei den nun folgenden Teleporterräumen kann man nun wieder einen, diesmal einen Dragon Key sparen, ohne auf nützliche Items zu verzichten. Im folgenden Level, dem vierten, wird es nun aber hart, arcboltmäßig. Ursache ist eine Art Arcboltkanone bei (13). Man sollte mal versuchen, dem Arcbolt eine Formwall in den Weg zu setzen. Es ist aber zu schaffen, immer der Karte nach; der Schalter, um den Arcbolt einzusperren, ist bei (11).
Im fünften Level muß man zunächst bei (2) den Dragon Key, dann bei (4) den Moon Key holen. Wegen des gesparten Dragon Keys weiter unten, kann der eilige oder kampfesmüde Rollenspieler nun das sechste Level fast überspringen und sich gleich ein Stockwerk höher Dragon Crystal und Chaos Key holen. Wer alles genau wissen will, folge der Legende.

Chaos Tower
In die folgenden Level haben die Programmierer soviel Ehrgeiz gelegt, den geplagten Rollenspieler kreuz und quer

weiter Seite 73



7. Level

1. Dragon Door
2. Dragon Crystal
3. Chaos Key

5. Iron Key

9. Chaos Tower

1. Level

1. Eingangstreppen
2. Teleporter
3. Drehfelder
4. Moon Key
5. 1. Treppe ins Treppenhaus

2. Level

1. Treppenhaus

3. Level

1. Treppenhaus

4. Level

1. Treppe vom Treppenhaus
2. Teleport nach (4)
3. Schalter für Säule (5)
4. Teleport nach (2)
5. Säule
6. Bronze Key
7. Bronze Door
8. Loch im Boden

3. Level

2. Loch in Decke
3. Loch im Boden

2. Level

2. Loch in Decke
3. Chromatic Key
4. Serpent Key
5. Loch im Boden

1. Level

6. Loch in Decke

3. Level

4. Serpent Door
5. Teleport nach (6)
6. Teleport nach (5)
7. Loch im Boden

2. Level

6. Loch in Decke und Teleporterlandeplatz

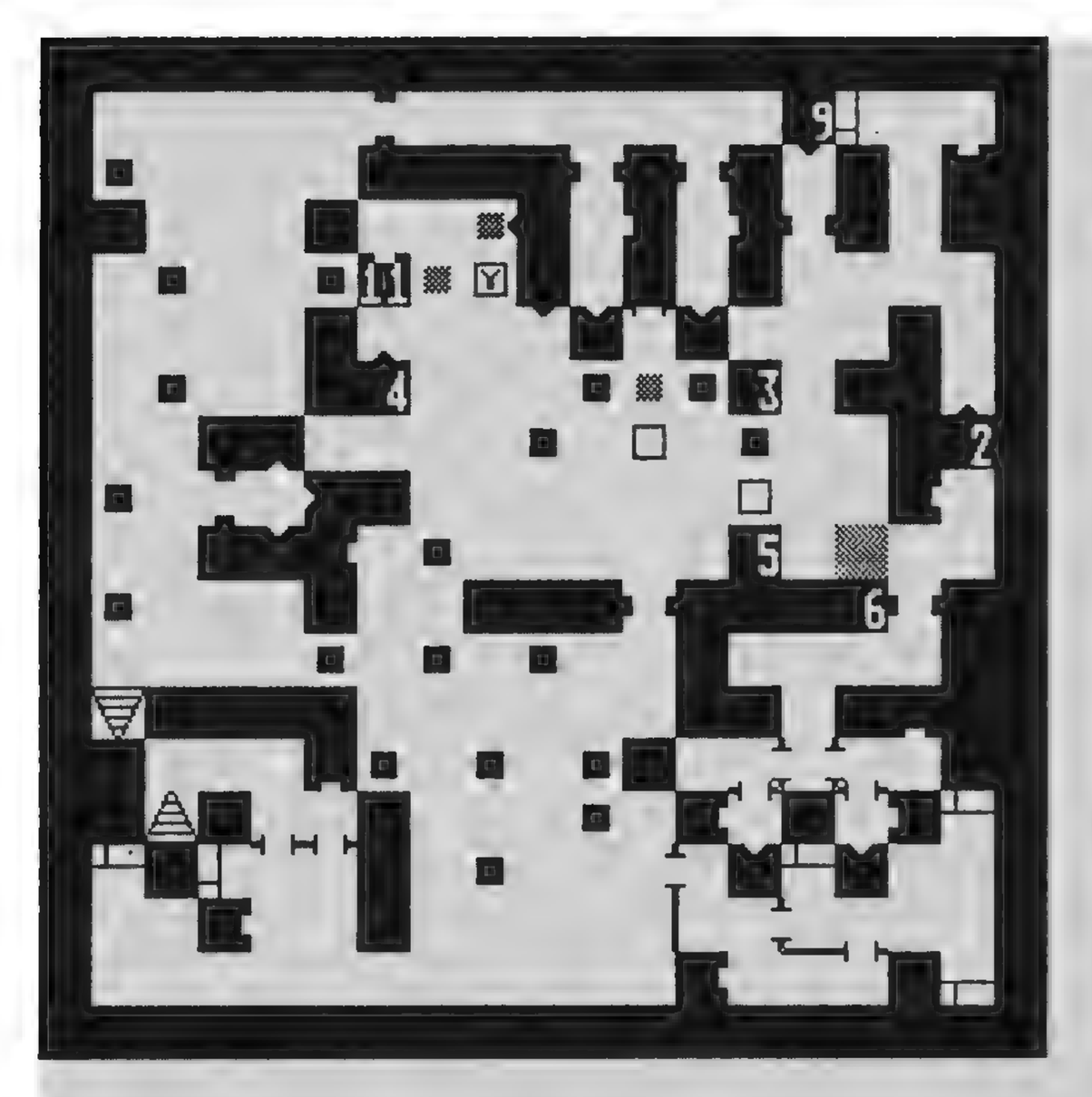
13. Säule für Arc
14. Serpent Door
15. Treppe nach Level 5

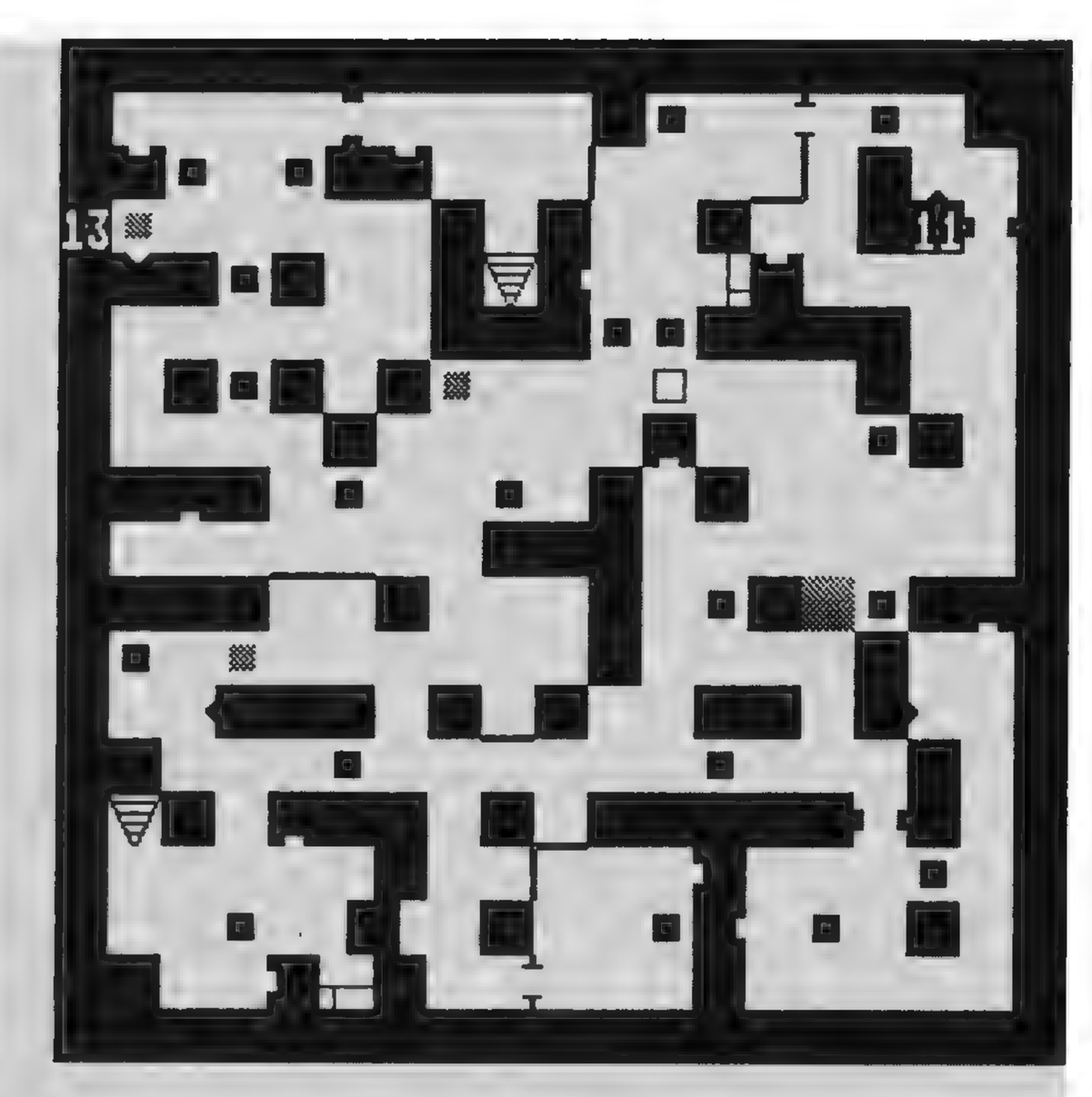
5. Level

1. Treppe von Level 4
2. Dragon Key
3. Dragon Door
4. Moon Key
5. Moon Door
6. Treppe nach Level 6

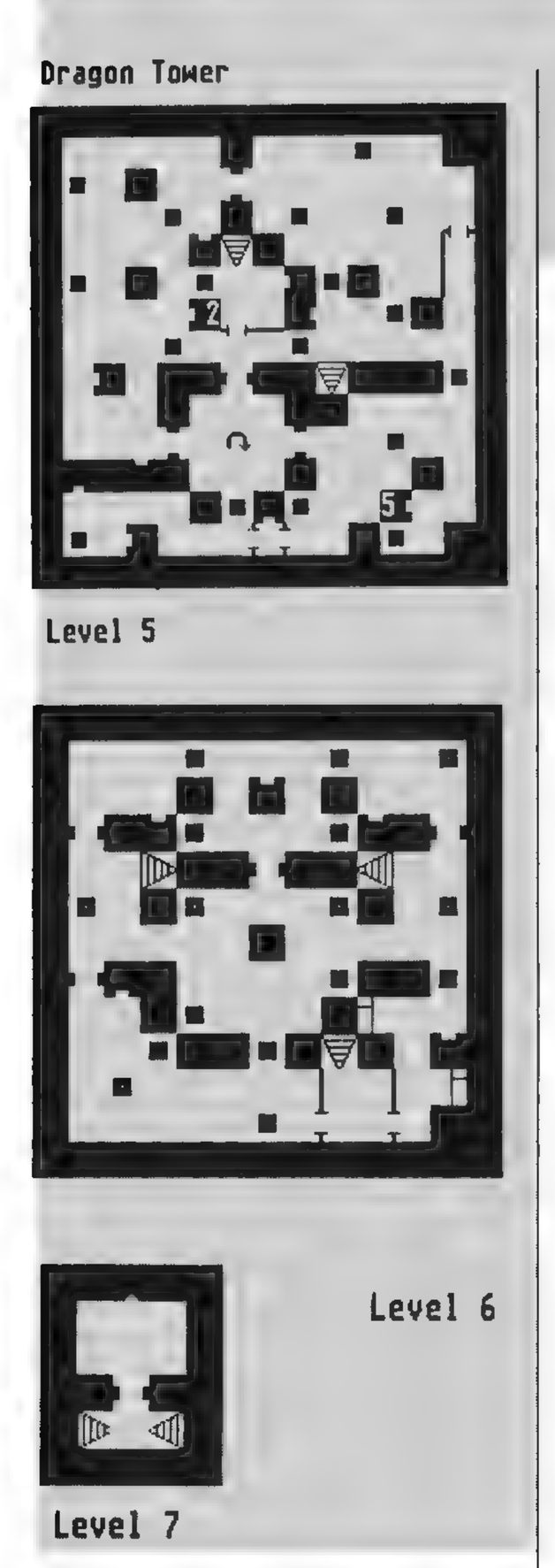
6. Level

1. Treppe von Level 5
2. Bronze Key
3. Bronze Door
4. Moon Key
5. Moon Door
6. Serpent Key
7. Serpent Door
8. Iron Key
9. Iron Door
10. Dragon Key
11. Treppe nach Level 7





Dragon Tower



7. Linker Teleporter nach Level 5 (1)

5. Level

Dragon Tower Level 3

1. Teleporter von und nach Level 2 (6)
2. Blauer Knopf

2. Level

8. Rechter Teleporter nach Level 5 (3)

5. Level

3. Teleporter von und nach Level 2 (6)
4. Grüner Knopf

2. Level

7. s.o.

5. Level

5. Grüner Knopf

2. Level

8. s.o.

5. Level

6. Blauer Knopf
7. Holztür
8. Chaosring
9. Moon Key

2. Level

7. s.o.

5. Level

10. Rechte Bodenplatte

2. Level

9. Mittlere Bodenplatte

5. Level

11. Teleporter von und nach Level 2 (6)
12. 1. Roter Knopf
13. 2. Roter Knopf
14. Chaos Key
15. 1. Magische Säule
16. 2. Magische Säule (von Rotem Knopf in Raum 1 gesteuert)
17. 3. Magische Säule (von rechter Bodenplatte in Raum 3)
18. Treppe nach Level 4

4. Level

9. Moon Door
1. Treppenhaus

1. Level

7. Schalter für Wand
8. Magische Wand
9. Mindrockwand
10. Treppe nach Level 2

Dragon Tower Level 4

2. Level

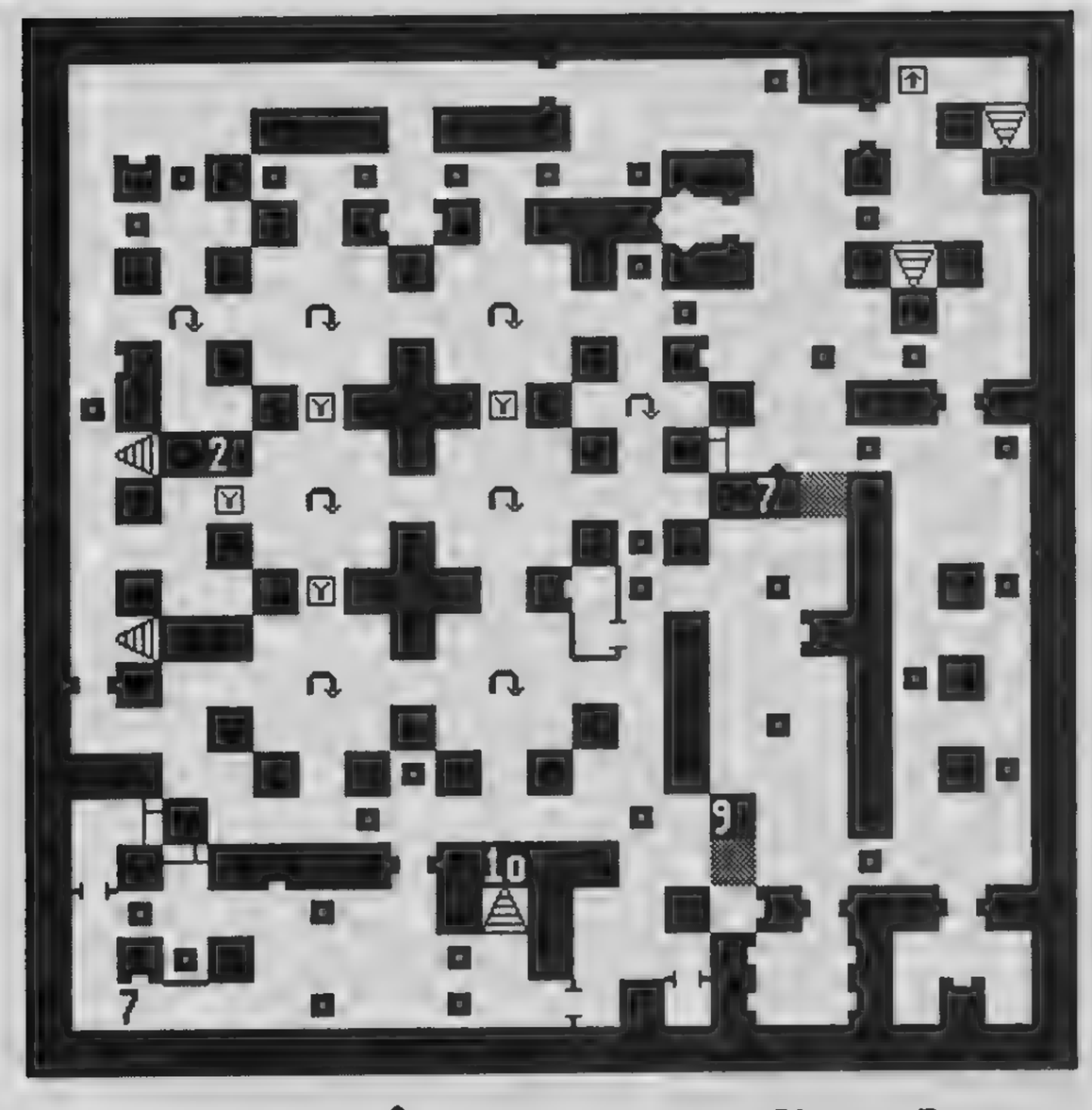
10. Treppe von Level 1
11. Chaos Door
12. Iron Key
13. Iron Door
14. Serpent Key
15. Serpent Door
16. Treppe nach Level 3

3. Level

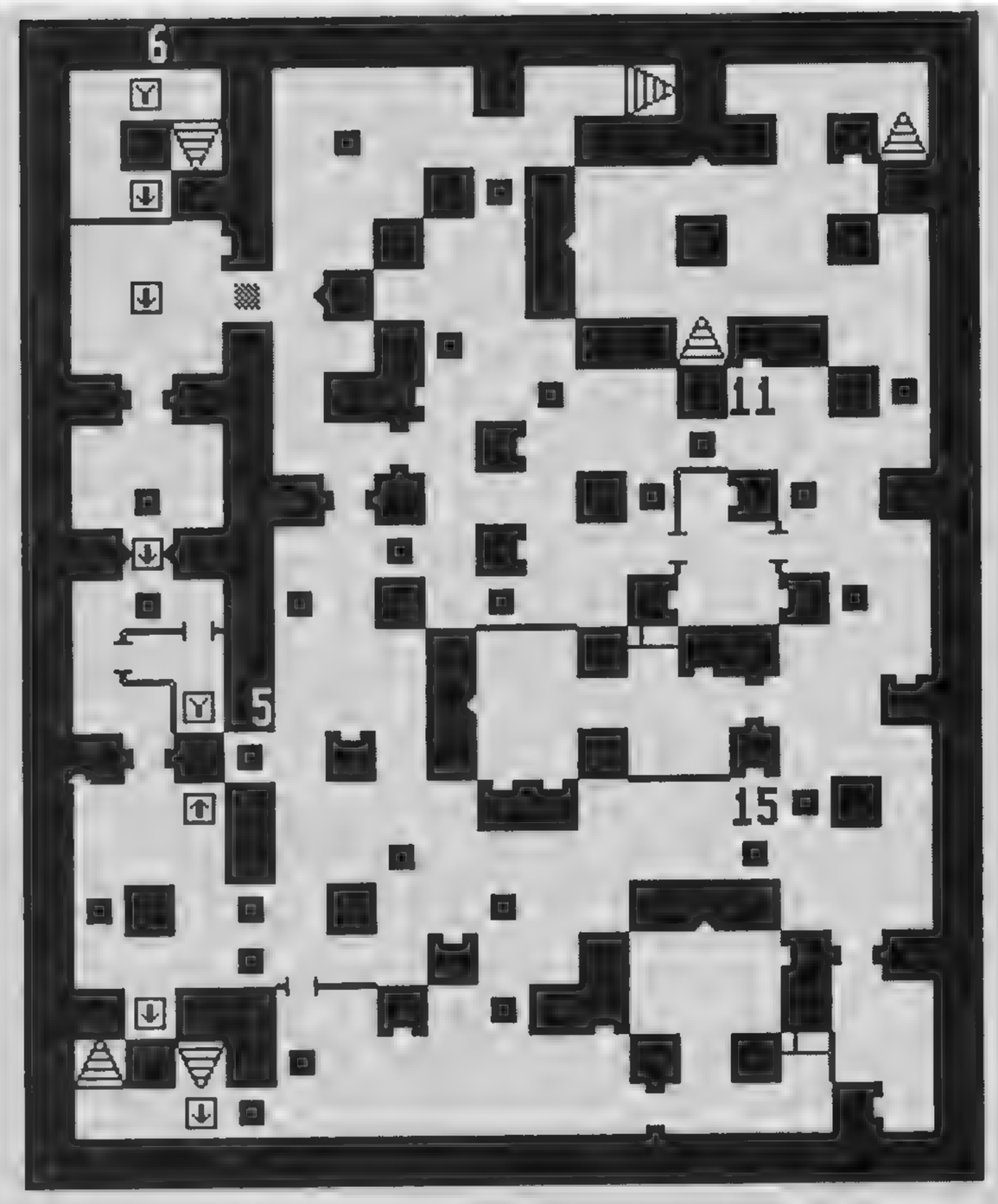
8. Treppe von Level 2
9. Tan Gem Slot
10. Tan Gem Slot
11. Bronze Key
12. Bronze Door
13. Bluish Gem Slot
14. Bluish Gem Slot
15. Iron Key
16. Iron Door
17. Schalter für Säule
18. Dragon Key
19. Treppe nach Level 4

4. Level

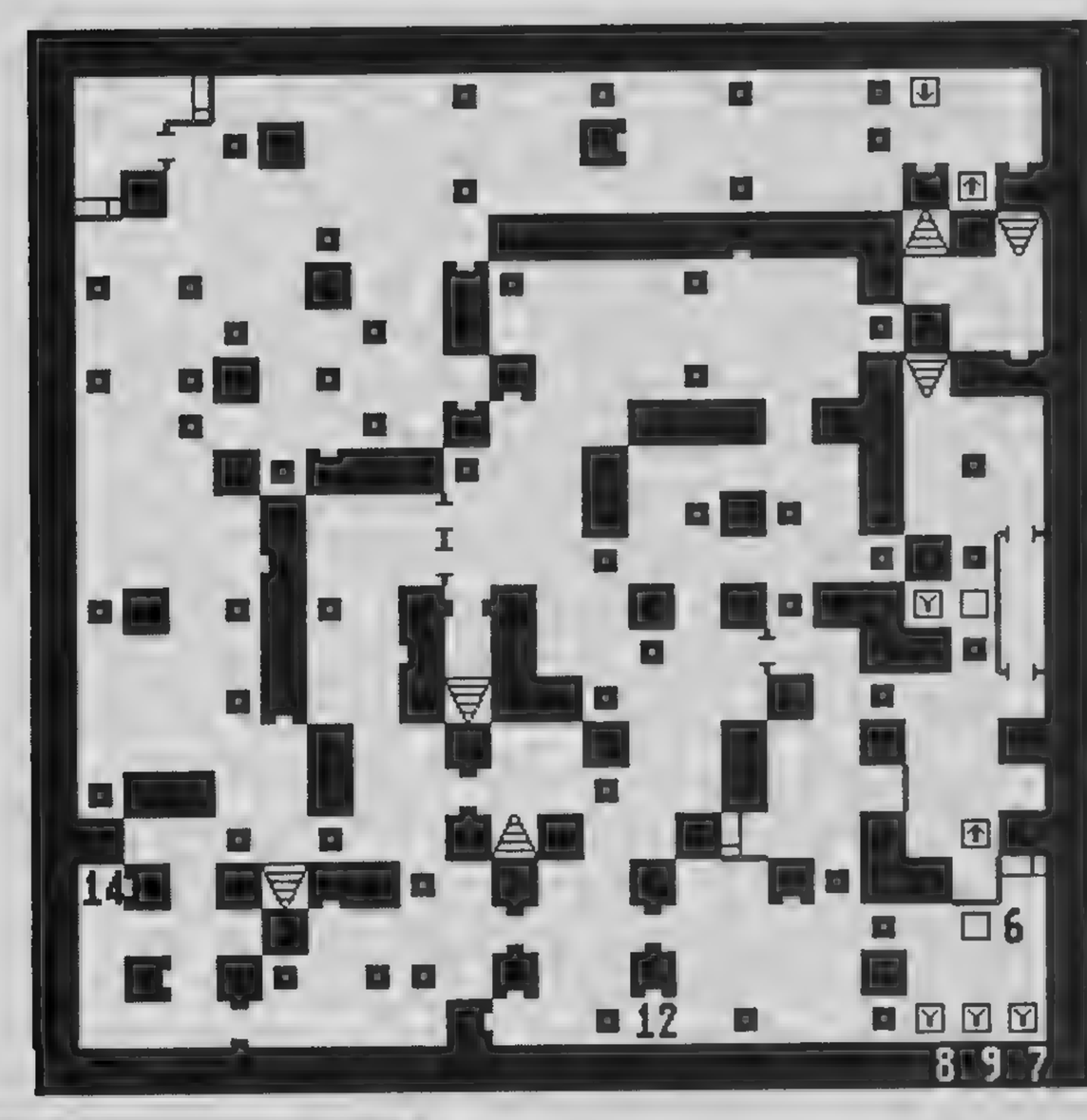
10. Treppe von Level 3
11. Dragon Door
12. Dragon Key
13. Moon Key
14. Mindrockwand
15. Dragon Door
16. Bodenplatte für Block



Chaos Tower Level 1

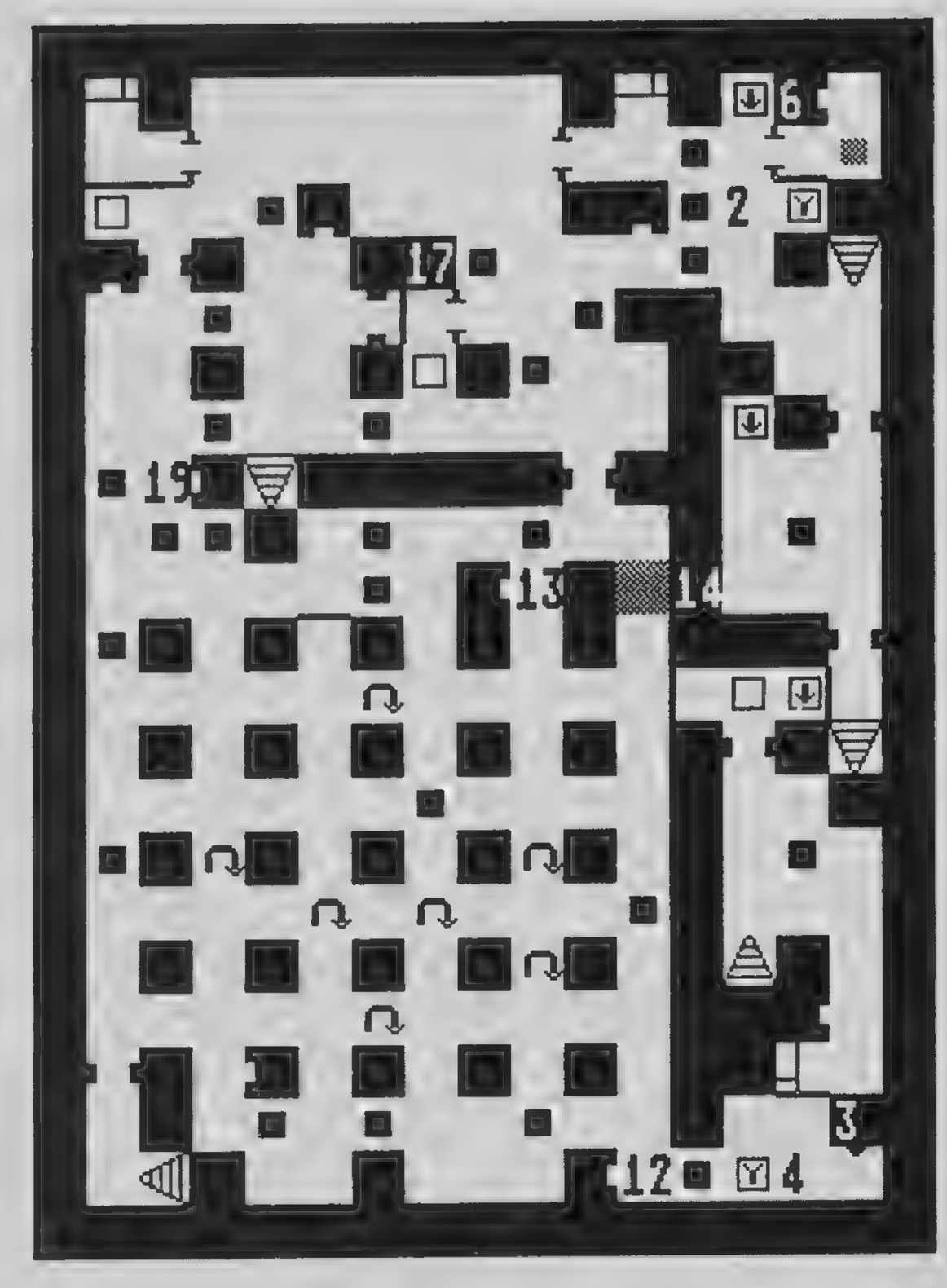


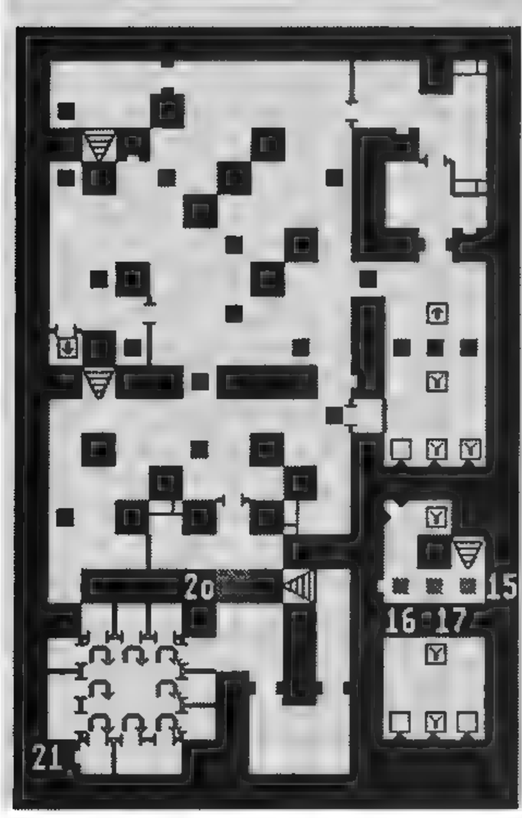
Chaos Tower Level 2



Chaos Tower Level 3

Chaos Tower Level 4





Chaos Tower Level 5

Chaos Tower Level 6

Raum 1

Raum 2

Raum 3

durch die Stockwerke zu scheuchen, daß ich mich zu einer ausführlichen Beschreibung des Lösungsweges nur auf besonderen Wunsch eines Redakteurs der ASM habe durchringen können. Spielen ist eine Sache, Karten zeichen eine andere, aber diesen Vorgang in Worte zu kleiden ...
Also los geht's mit Level 1. Es empfiehlt sich erstmal (ich sage es ungern), alle Monster an der Eingangstreppe in die ewigen Jagdgründe zu befördern. Wenn keine mehr kommen, kann man den Teleporter (2) betreten. Dieser bewirkt nämlich, daß man zunächst den Turm nicht wieder verlassen kann. Dann muß der Moon Key (4) geholt werden. Die zahlreichen Teleporter und Drehfelder sollte man möglichst meiden.
Hinter der Moon Door sind zwei Treppen - man nehme die linke bis in den vierten Stock. Dort bei (2) nach (4) teleportieren, den Schalter (3) betätigen und wieder zurück. Nun kann man bei (6) den Bronze Key mitnehmen. Hinter der Bronze Tür ist ein Loch im Boden, dort bitte hineinspringen. Man kommt neben einer Serpent Door an, springt jedoch erstmal ein paar Schritte weiter ins nächste Loch. Unten angekommen, findet man einen Chromatic Key und einen Serpent Key. Mit ersterem kann man jetzt den Turm wieder verlassen und das ganze Vorhaben aufgeben oder was auch immer, mit letzterem obengenannte Serpent Door aufsuchen. Kein Problem, denn nach einem Sprung ins nächste Loch ist man wieder unten im ersten Level am Fuße der Treppe angekommen.
Oben hinter der Serpent Door ist ein Teleporter, der nach (6) führt. Die Treppe dort führt meines Erachtens in eine Falle. Läßt man sich jedoch auf der anderen Seite ins Loch plumpsen, ist man mitten in jener kniffligen Geschichte, auf die ich oben angespielt habe: Zunächst hat der kleine Raum nur ein Feld ohne Antimagie, das Eingangsfeld (6). Das stört die beiden fliegenden Augen dort aber wenig, sie zaubern überall nach Herzenslust. Wie dem auch sei, es gibt gegenüber drei Teleporter, die in drei weitere Räume führen. Diese liegen alle in Level 5
Der Lösungsweg geht so: Ich nenne den Raum, den man über die rechte (8) Teleporterplatte erreicht, Raum 1, den über die mittlere (9) erreichbaren Raum 2, und den über links erreichbaren (7) Raum 3. Zuerst muß man in Raum 3 den blauen Knopf drücken, dann in Raum 1 den grünen. Dadurch sind die beiden mittleren Teleporterplatten beider Räume ausgeschaltet. Nun schaltet man durch den grünen Knopf in Raum 3 die Platte unter dem blauen Knopf in Raum 1 aus. Jetzt kann man durch Drücken des blauen Knopfes in Raum 1 den Block mit der Holzwand rechts drehen, bis eine Holztür erscheint. Betritt man den Raum dahinter,findet man den Chaosring und den Moon Key, den man zum Verlassen dieses Desasters benötigt.
Jetzt wieder nach Raum 3. Ist die rechte Bodenplatte nicht zu sehen, tritt man auf die linke, und sie ist wieder da. Man braucht sie nämlich jetzt, um so lange darauf zu treten, bis der rote Knopf darüber, den das Betreten der Platte im Uhrzeigersinn dreht, genau um 180 Grad gedreht ist. Nun kann man nach Raum 2 teleportieren, wo der rote Knopf jetzt zu sehen sein müßte. Drückt man diesen, erscheint ein weiterer roter Knopf, der wiederum die Säule bei (15) ausschaltet. Nun kann man den Chaos Key aus dem Wandfach nehmen und mit Hilfe des Moon Key ins vierte Level verschwinden.
Erwähnt werden sollte noch, daß in Raum 2 auch bei (16) und bei (17) jeweils Säulen erscheinen können. Sie werden durch den roten Knopf in Raum 1, bzw. durch die rechte Bodenplatte in Raum 3 gesteuert. Hat man da aus Versehen etwas durcheinander gebracht, läßt sich das also wieder beheben.
Nun geht es aber wieder ins erste Level. Bei (7) muß durch Knopfdruck ein Geheimgang geöffnet werden, bei (9) geht man durch eine Mindrockwand, um schließlich bei (10) die Treppe ins zweite Level zu finden. Oben braucht man gleich den Chaos Key. Bei (12) findet man einen Iron Key, bei (14) einen Serpent Key, dann ist der Weg ins dritte Level frei. Dort sind zunächst ein Raum mit Slot für die Teleportation mit den beiden Gems sowie eine Treppe ins zweite Level. Was dort zu tun ist, ist aber nicht so wichtig, genau wie einige Dinge im ersten Level. Nach Teleportation mit dem Tan Gem findet man bei (11) einen Bronze Key; teleportiert man mit dem Bluish Gem, gibt es bei (15) einen Iron Key. Welche der beiden Türen, die zu diesen beiden Schlüsseln gehören, man nimmt, ist egal. Den anderen Schlüssel kann man wieder sparen, da beide Türen zur selben Stelle führen. Direkt hinter dieser Stelle ist wieder eine Formwall mit Schalter, der den geheimen Zugang öffnet. Dort findet man einen Dragon Key, mit dem man ins nächste Level kommt.
Im 4. Level erschwert eine Matrix mit Drehfeldern die Orientierung. Am besten ist es, hier den Boden zu markieren (mit Pfeilen). Bei (13) findet man einen Moon Key, bei (12) einen Dragon Key, und bei (14) ist ein durch Mindrock getarnter Durchgang. Dann kommt ein kleines, kniffliges Problem: Eine Bodenplatte dreht einen Block mit einem Durchgang und einer Holztür. Man muß den Block so drehen, daß man in die gewünschte Richtung kommt. Hier findet man auch den Chaos Key (17). Zuerst muß man sich rechts halten, um bei (19) den Bronze Key zu holen. Dann ist der Weg ins 5. Level frei.
Nachden man den Mindrock bei (20) passiert hat, liegt rechterhand ein Raum mit vielen Holztüren und Drehfeldern. Man hole bei (21) den Serpent Key. Dann geht es nach Level 6. Dort findet man zwei Chaos Doors und einen Chromatic Key für die Tür, hinter der Chaos Crystal liegt. Dieser ist jedoch durch einen Teleporter geschützt, der zunächst ausgeschaltet werden muß. Man

17. Chaos Key
18. Chaos Door
19. Bronze Key
20. Bronze Door
21. Treppe nach Level 5

5. 7Level

19. Treppe von Level 4
20. Mindrockwand
21. Serpent Key
22. Serpent Key
23. Moon Door
24. Treppe nach Level 6

6. Level

6. Chaos Key
7. Schalter für Säule
8. Chaos Door
9. Schalter für Säule
10. Säule
11. Chaos Door
12. Schalter für Säule
13. Säule
14. Schalter für Teleporter
15. Chaos Crystal
16. Chromatic Key

10. Zendick's Tower

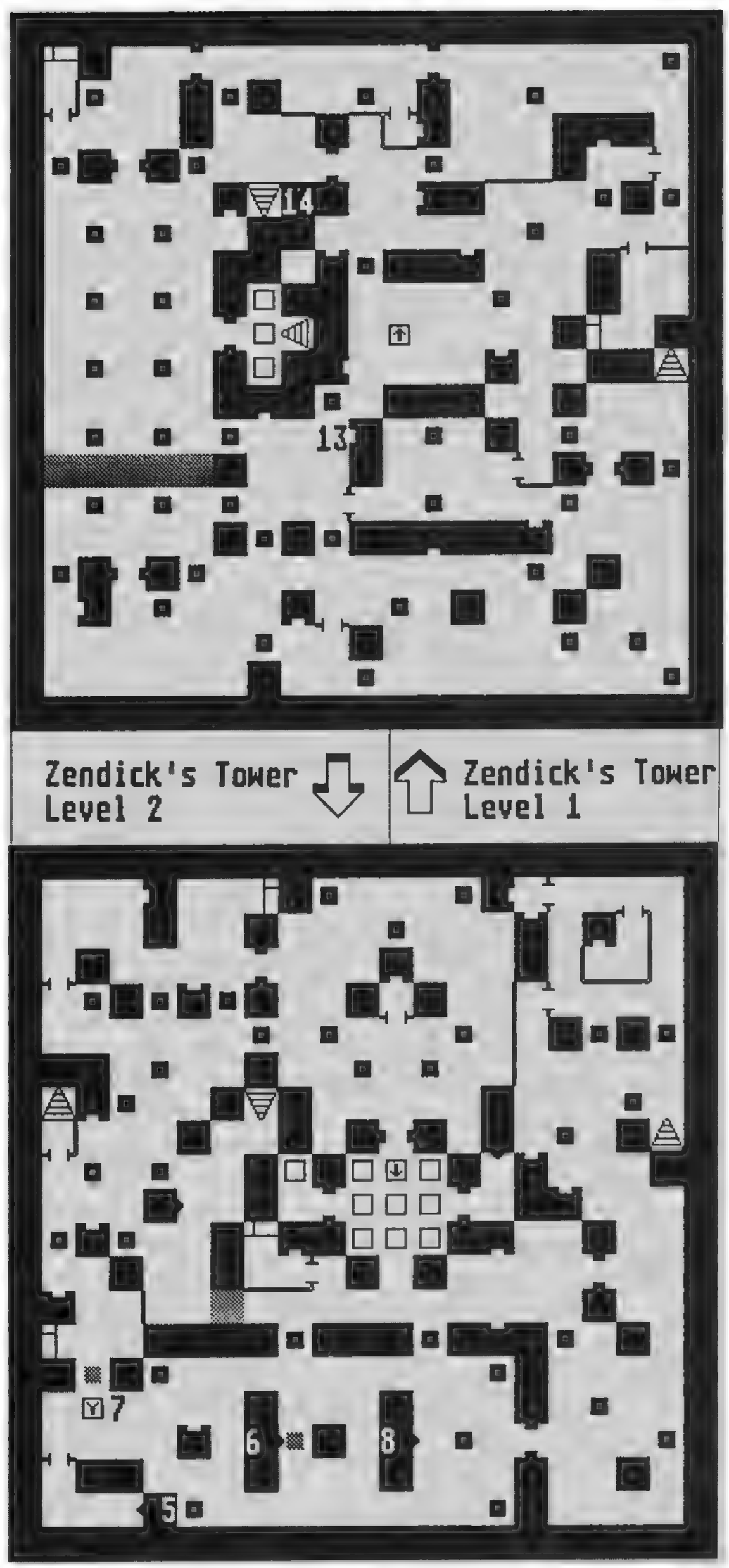
1. Level

1. Eingangstreppe
2. Bronze Key
3. Bronze Door
4. Chaos Key
5. Chaos Door
6. Serpent Key
7. Mindrockwand
8. Serpent Door
9. Iron Key
10. Iron Door
11. Treppen nach Level 2

2. Level

1. Treppe von Level 2
2. Bronze Key

sollte erst durch das Bodenloch bei (5) nach Level 5 springen, wo man den ersten der benötigten Chaos Keys findet, und über eine Treppe geht es wieder nach oben. In der Nähe der Treppe findet man dann den letzten Chaos Key. Hinter den beiden Chaos Doors befinden sich Schalter, die die Säulen neben dem Chaos Crystal ausschalten. Hinter den Säulen befindet sich der Schalter für das schon erwähnte Teleporterfeld.



Zendick's Tower

Im ersten Level gibt es eigentlich erstmal nur eine Mindrockwand. Ein Stockwerk höher wird es etwas schwieriger wegen zahlreicher Antimagiefelder. Die dort notwendigen Kämpfe habe ich in dem Raum mit dem Bronze Key gemacht. Hinter der Bronze Tür muß man zunächst den Schalter bei (5) drücken, dadurch verschwindet die Säule (6), und man kann den Schalter dort drücken. Dieser entschärft die Teleporterplatte bei (7), und mit dem Schalter (8) entfernt man die dahinter stehende Säule. Nun kann man sich den Moon Key holen. Dann kommt ein Raum mit zwei Special Doors, einer Dragon Door, etlichen Bodenplatten und einem Loch im Boden. Dort geht man hinein, will man einen Dragon Key holen. Wieder im ersten Level, holt man sich bei (13) den gesuchten Schlüssel und geht dann bei (14) wieder hinauf ins zweite Level. Dort entfernt man mit einem Schalter eine Formwall und gelangt so wieder in den Raum mit der Dragon Door. Dahinter ist eine Platte. Tritt man darauf, kommen hinter der Special Door gegenüber ein paar Störenfriede hervor. Dort ist aber auch der Schalter für die mittlere Special Door. Direkt geradeaus ist der Iron Key, und dann ist es nicht mehr weit bis zur Treppe ins nächste Stockwerk.

Der erste Trick dort ist das Drehfeld in dem großen Raum im Osten. Danach wird es wieder knifflig: Das Drehfeld im Norden ist kein Problem, solange man Ruhe hat. Öffnet man jedoch die Dragon Door (9), ist es besser, man hat den Rückweg mit Pfeilen markiert. Hat man diese Stelle gemeistert, muß man sich links halten und die Bodenplatte vor dem Fach mit dem Chromatic Key betreten. Dadurch wird bei (11) ein Schalter sichtbar, der eine Special Door (12) öffnet. Der Schalter dahinter dreht den Block bei (13). Nun kann man den darauf befindlichen Schalter drücken und zurückgehen zur Bodenplatte bei (16). Diese ist jetzt zugänglich und teleportiert die Party in den letzten Abschnitt dieses Levels. Den Chromatic Key für die Tür vor der Treppe hat man ja schon. In Level 4 fällt zunächst ein Loch im Boden auf. Dies ist für den Rückweg notwendig. Dann darf wieder mit den Gems teleportiert werden. Beim Zielort

3. Bronze Door
4. Antimagiefelder
5. Schalter für Säule
6. Säule, dahinter Schalter für Teleporter
7. Teleporter
8. Schalter für Säule
9. Säule
10. Moon Key
11. Moon Door
12. Bodenloch

1. Level

12. Deckenloch
13. Dragon Key
14. Treppe nach Level 2

2. Level

13. Schalter für Formwall
14. Formwall
15. Dragon Door
16. Bodenplatte für Special Door
17. Special Door
18. Schalter für Special Door
19. Special Door
20. Iron Key
21. Iron Door
22. Treppe nach Level 3

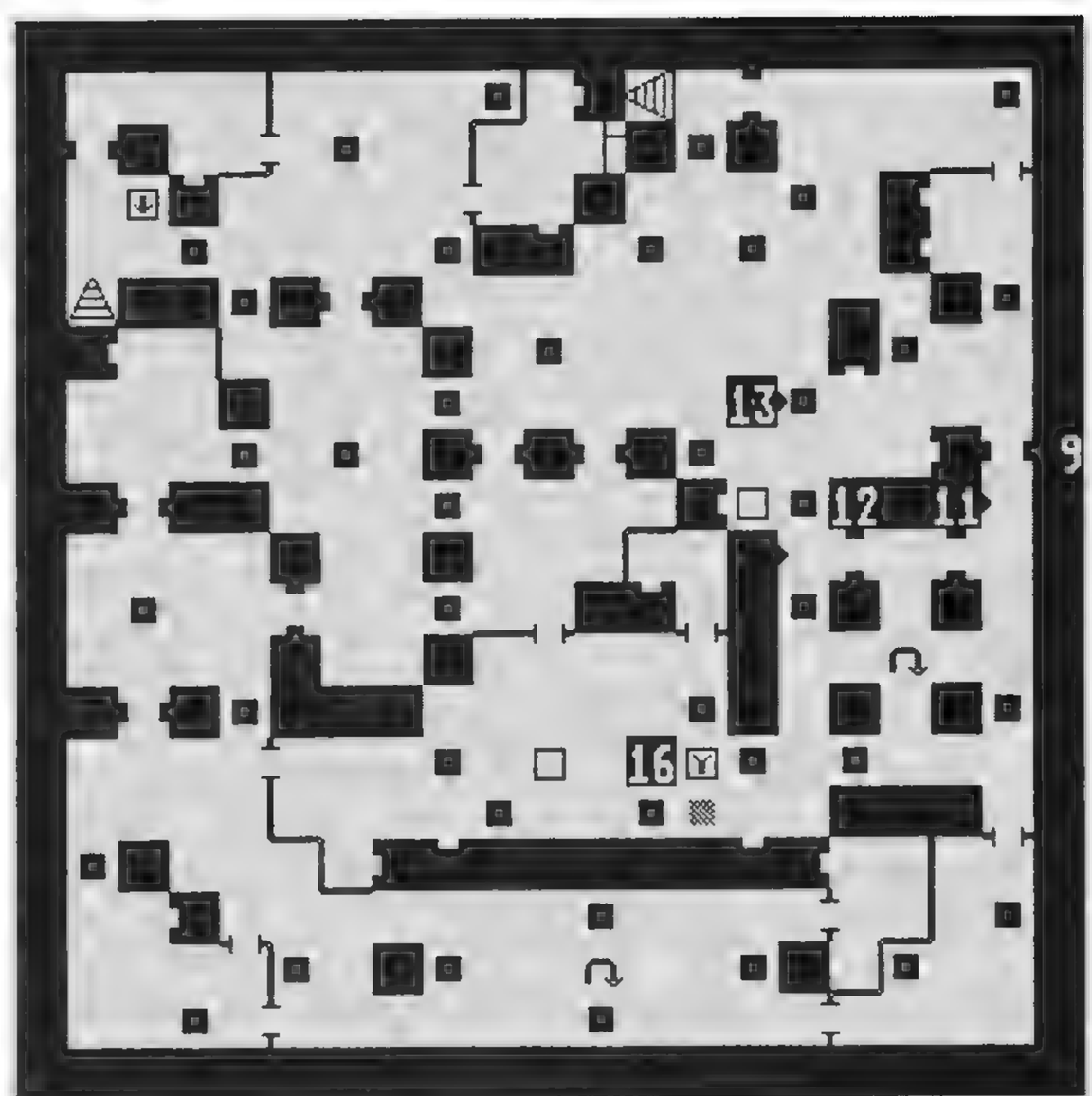
3. Level

1. Treppe von Level 2
2. Chaos Key
3. Chaos Door
4. Serpent Key
5. Serpent Door
6. Drehfeld
7. Drehfeld
8. Dragon Key
9. Dragon Door
10. Chromatic Key mit Bodenplatte
11. Schalter für Special Door
12. Special Door
13. Schalter für Drehblock
14. Drehblock mit Schalter für Säule
15. Säule
16. Teleporter
17. Teleporterlandeplatz
18. Chromatic Door
19. Treppe nach Level 4

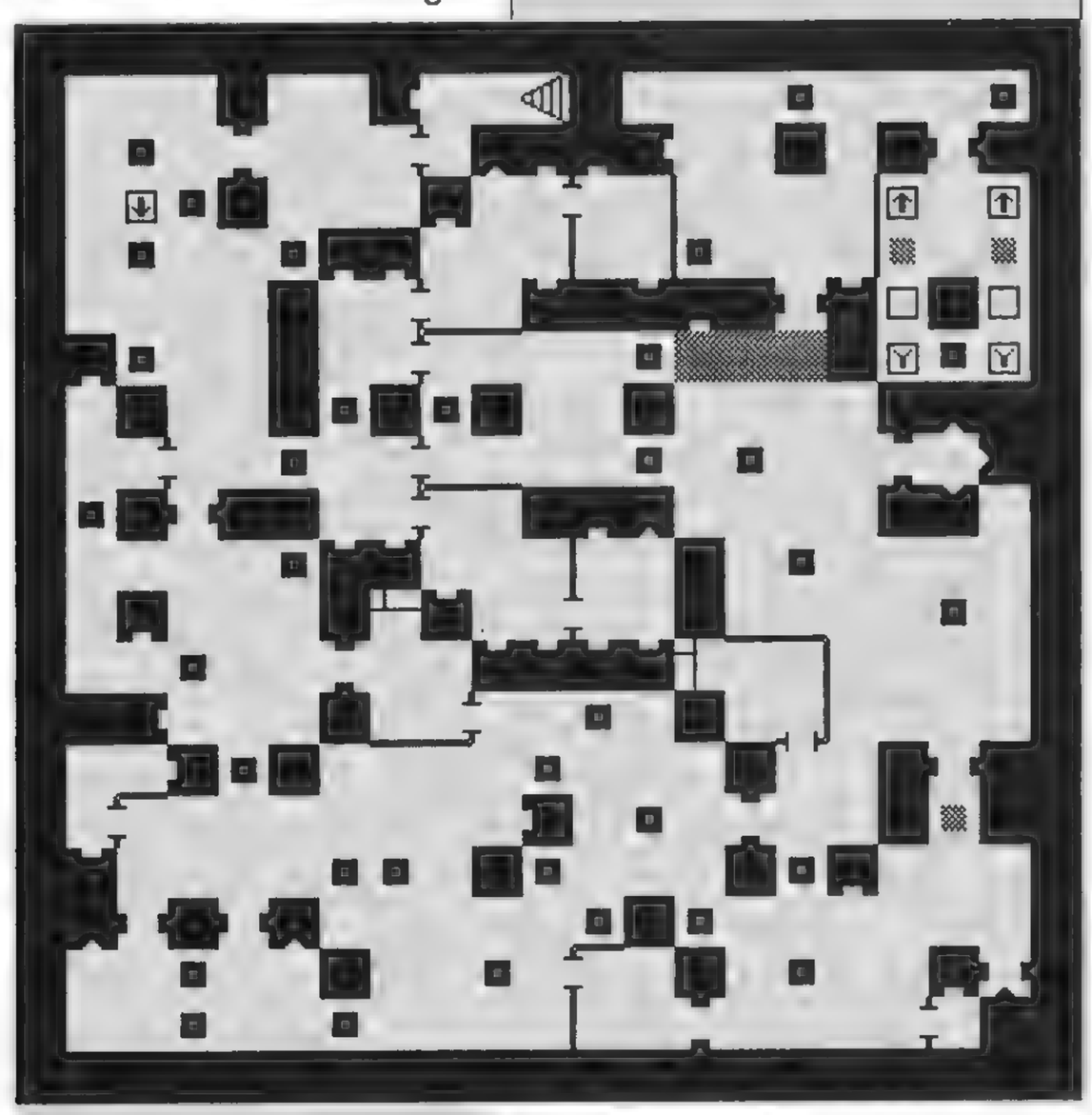
4. Level

1. Treppe von Level 3
2. Loch im Boden f. Rückweg
3. Tan Gem Slot
4. Tan Gem Slot
5. Bronze Key
6. Bluish Gem Slot
7. Bluish Gem Slot

des Tan Gem findet man den Bronze Key, bei dem des Bluish Gem den Chromatic Key. Hinter der Bronze Door findet sich ein Schalter für die magische Säule vor der Chromatic Door. Dann gibt es reichlich Mindrock zu sehen. Mit Trueview sieht man aber doch 1. das Wandfach mit dem Permit, 2. Zendick's Türschild und 3. seine Magelock Door. Man kann jetzt einfach die Chaos Gloves nehmen und ins Level 5 abdüsen.
Will man mit ihm kämpfen, was laut Anleitung so sein soll, wird es hart: Man muß Zendick an einen Ort locken, wo keine Mindrocks sind, außerdem kann er, wie schon erwähnt, den Spruch Vanish.
Nach Level 5 wird wieder teleportiert. Die Probleme beginnen mit der Special Door mit den beiden Schaltern davor und der unsichtbaren Bodenplatte dahinter. Durch Betätigen



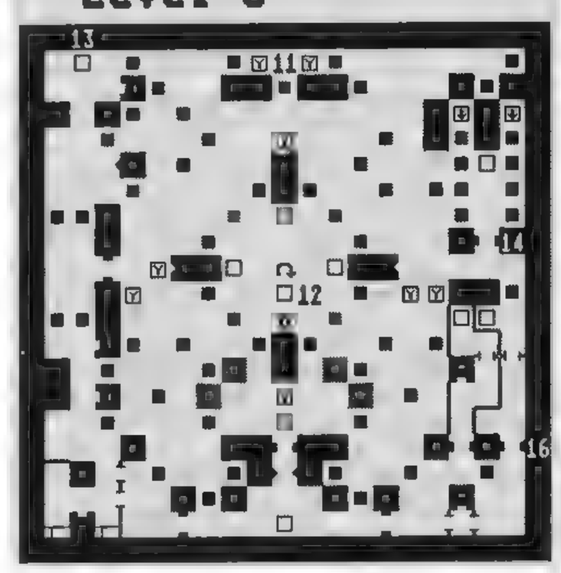
Zendick's Tower
Level 3



Zendick's Tower
Level 4

dieser beiden Mechanismen wird folgendes erreicht: 1. die Tür öffnet sich und 2. die zahlreichen Teleporter werden der Reihe nach ausgeschaltet. Man steht zunächst vor dem Slot für den Moon Crystal. Etwas rechts und links davon befinden sich Mindrocks, was aber die gelben Teufel nicht stört. Man sollte sie zu der Gittertür bei (16) locken, dort sind sie leicht zu bekämpfen. Läßt man welche leben, gibt es später Probleme. Die Teleporter haben dabei zunächst die wichtige Funktion, daß man wieder durch die Special Door kommt. Dabei macht man irgendwann die Erfahrung, daß der Teleporter vor dem Moon Crystal Slot ausgeschaltet ist.
Man steckt jetzt den Moon Crystal in den Slot und wendet sich nach rechts zum Dragon Crystal Slot. Ist der Teleporter dort ausgeschaltet, dort auch den Crystal hineinstecken und hinüber auf die andere Seite zum Chaos Crystal Slot. Dort befindet sich ein Raum mit einer Gittertür. Ich habe meine Party dort hineingeschickt, weil man von dort aus die restlichen Teufel besiegen kann. Wenn man dann in einer ruhigen Minute den Chaos Crystal in den Slot steckt, erscheint in der Mitte des Levels das Obermonster : der Herr des Chaos. Bevor man sich diesem zuwendet, muß noch der Serpent Crystal in seinen Slot gesteckt werden. Dadurch wird jedoch ein Löwenkopfzyklop gegenüber befreit, den man aber auch einsperren kann (in den Raum mit der Gittertür).
Nun kommt der große Showdown mit dem Herrn des Chaos. Tritt man auf eine der beiden Bodenplatten bei (11), wird man nach (12) teleportiert und man befindet sich in einer Art Arena mit dem Herrn des Chaos. Bis auf das Feld, auf dem man landet, herrscht überall Antimagie, was den Gegner mal wieder nicht stört. Nach einer Weile erscheinen jedoch drei weitere grüne Bodenplatten, auf denen man zaubern kann, von der letzten jedoch wird man nach (13) teleportiert, wo ein Knopfdruck den Ausgang öffnet. Nach erfolgreich bestandenem Kampf läßt das Obermonster einen Chromatic Key fallen. Hinter der Tür bei (14) befindet sich eine grüne Bodenplatte, die die Schlußbotschaft auslöst: Accursed Bloodwych we shall meet again -Congratulations.

Zendick's Tower
Level 5

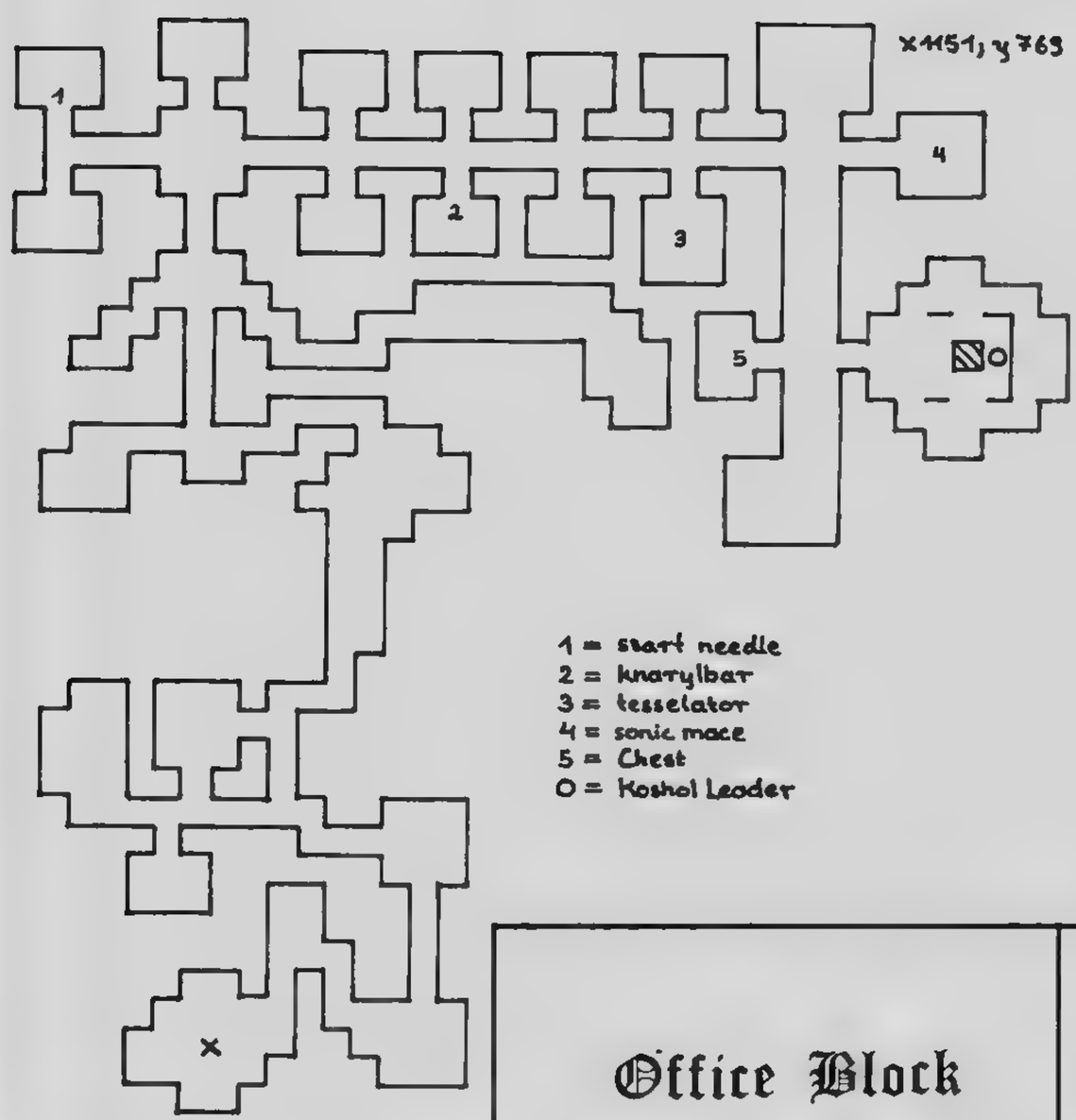


8. Chromatic Key
9. Bronze Door
10. Schalter für Säule
11. Säule, dahinter Chromatic Door
12. Mindrockwand
13. Permit
14. Magelock Door
15. Mindrockzimmer
16. Chaosgloves
17. Unsichtbare Bodenplatte für Säule
18. Teleporter nach Level 5

5. Level

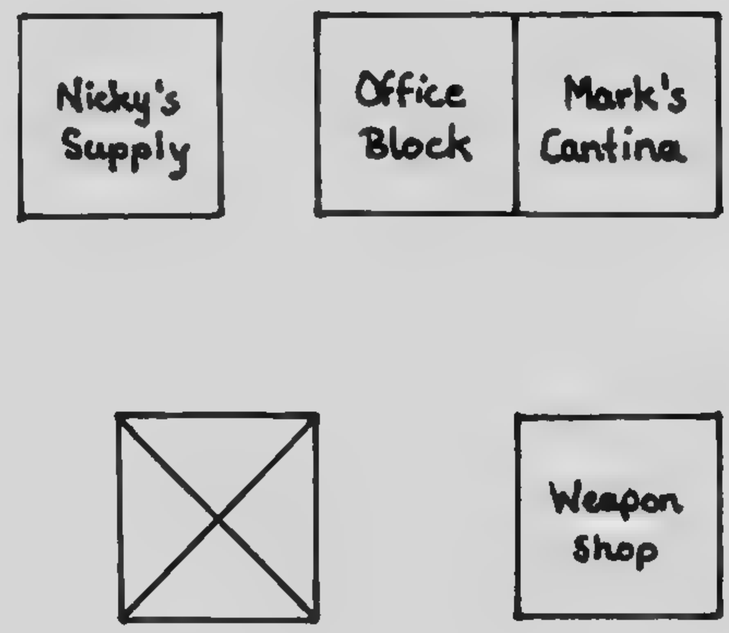
1. Teleporterlandeplatz
2. Iron Key
3. Iron Door
4. Schalter, Special Door und unsichtbare Bodenplatte
5. Moon Crystal Slot und Teleporter davor
6. Mindrock
7. Dragon Crystal Slot und Teleporter
8. Chaos Crystal Slot und Teleporter
9. Serpent Crystal Slot
10. Magische Säule
11. Teleporter für Arena
12. Arena mit Drehfeld, magischen Säulen, Antimagie und Teleporter
13. Schalter für Säule
14. Chromatic Door
15. Tafel mit der Schlußbotschaft

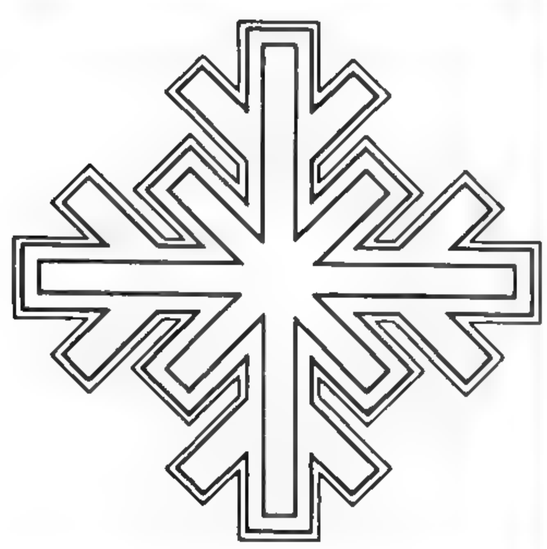
Caldorre RosholCave



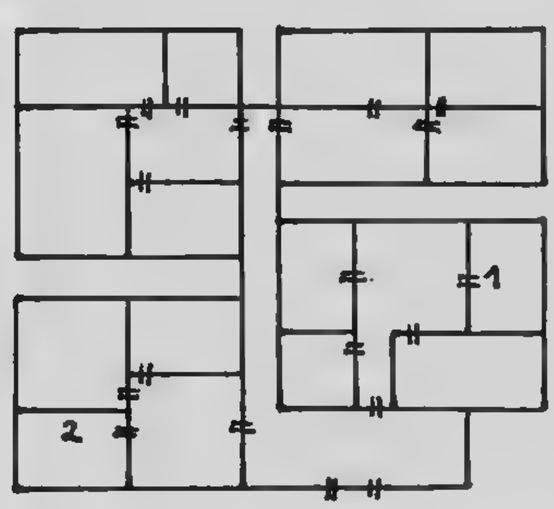
Fortsetzung von Seite 62

Norjaenn



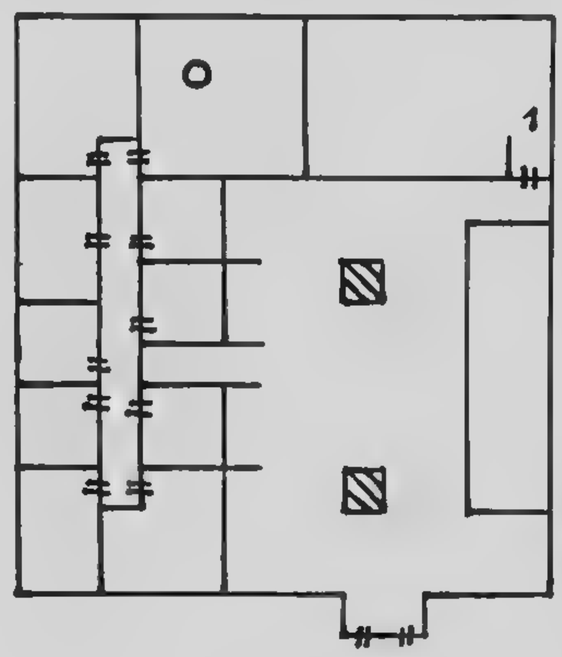


Office Block



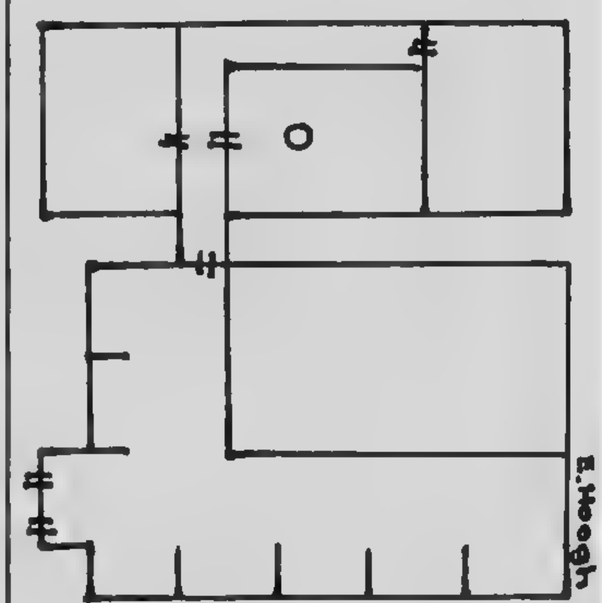
1 = vax grapher
2 = shotgun

Mark's Cantina



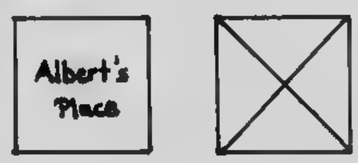
1 = Chest
O = Jason Depard

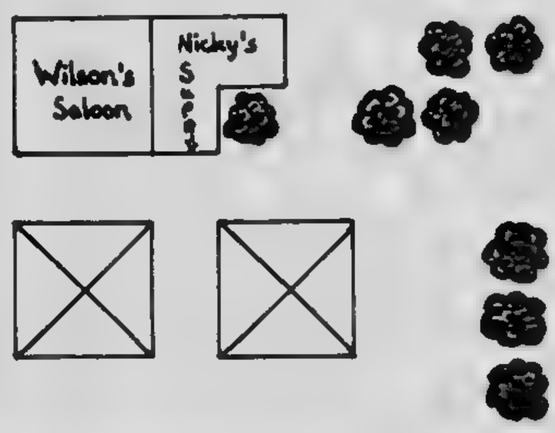
Albert's Place



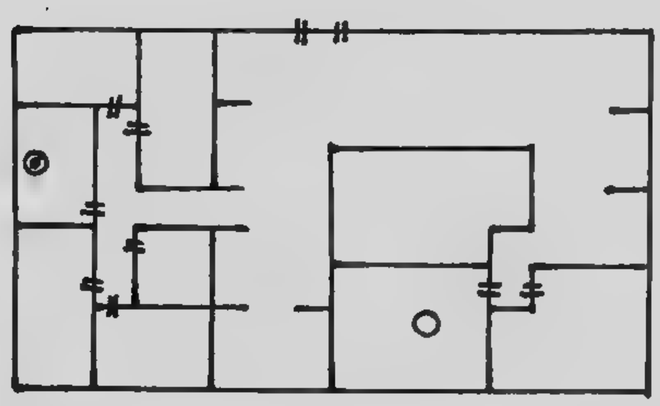
O = Robert Kann

Tolte



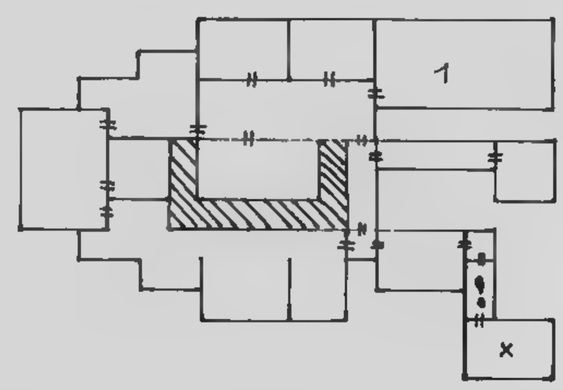


Wilson's Saloon



O = William Grayper
O = Taylor

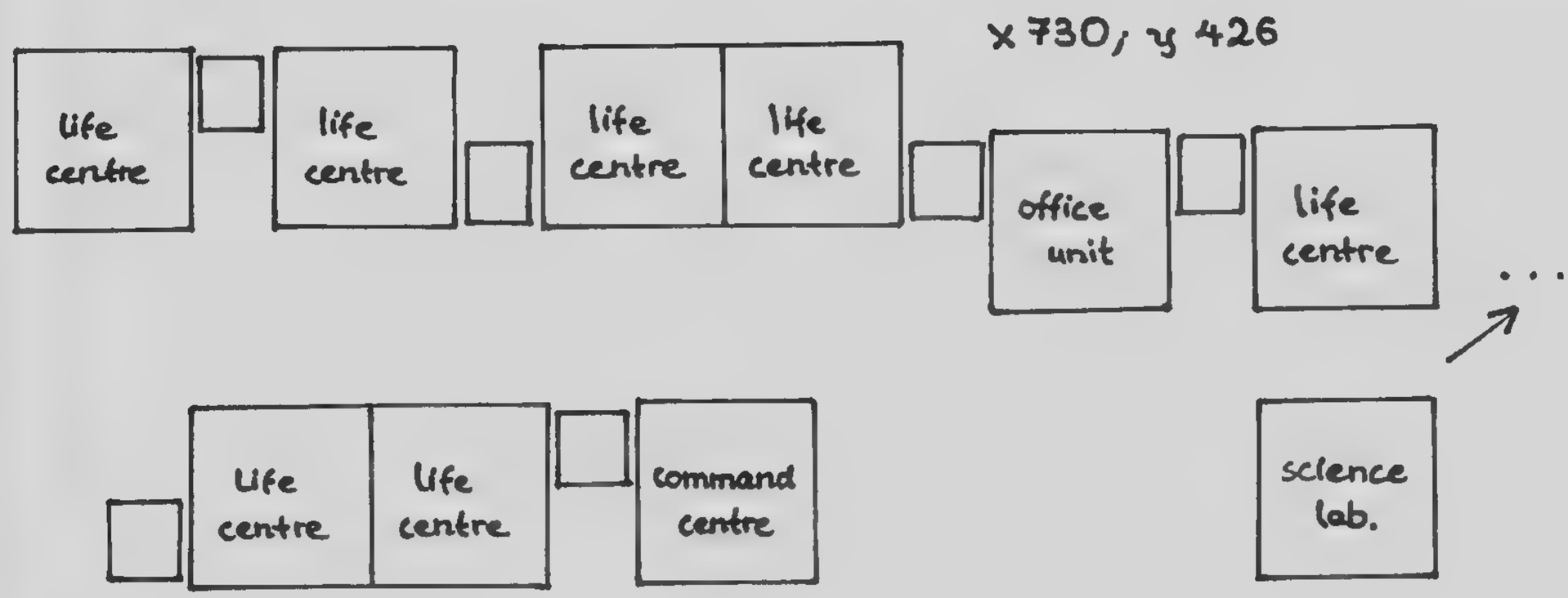
Raider Vessel



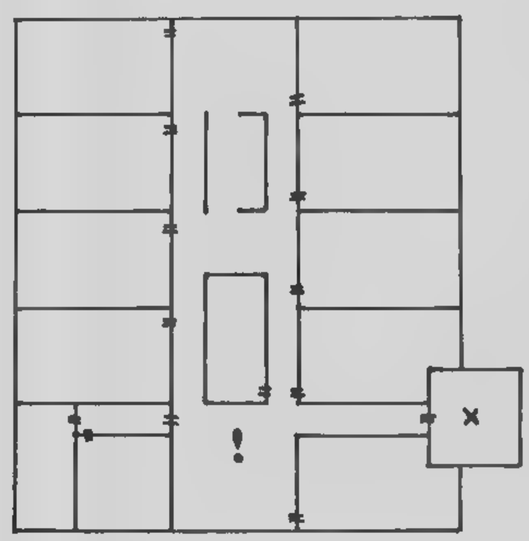
1 = Armoury
! = Self-destruction -3 mins.

Ceyjavik

Borkin Village

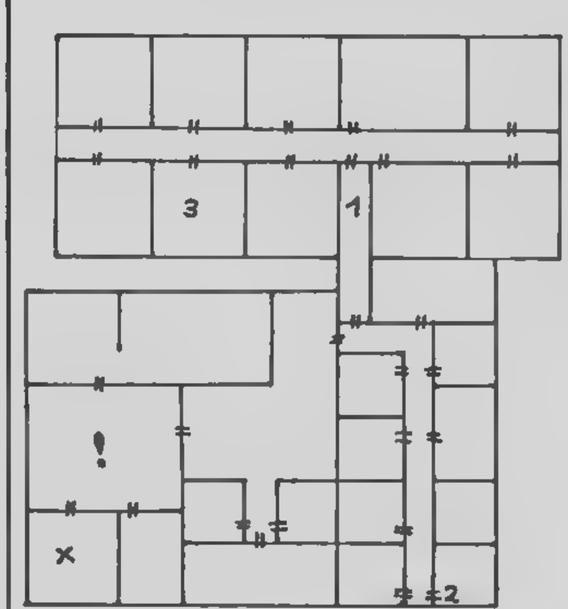


Life Centre



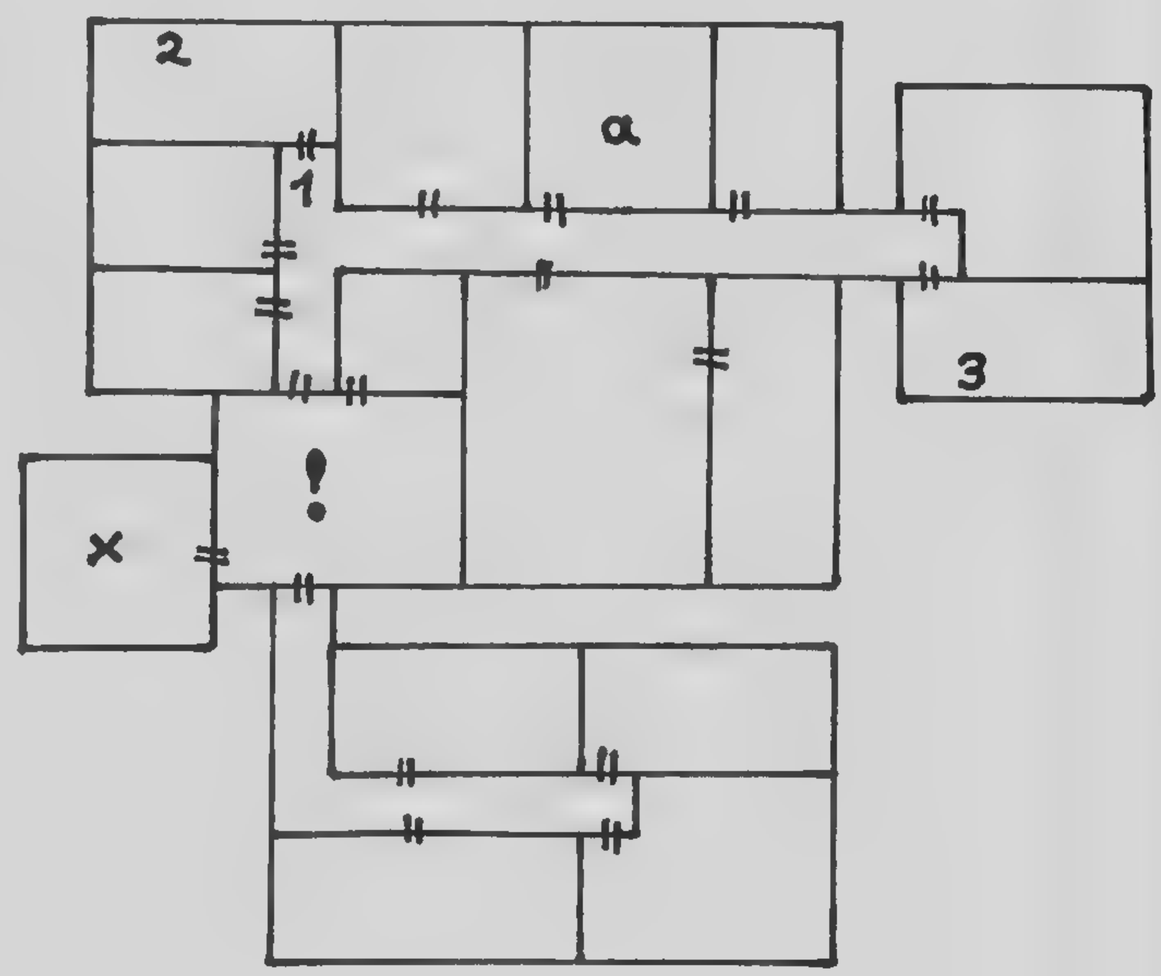
! = IceTiger attacks

Science Lab



1 = Chest
2 = trinoculars
3 = shotgun pak

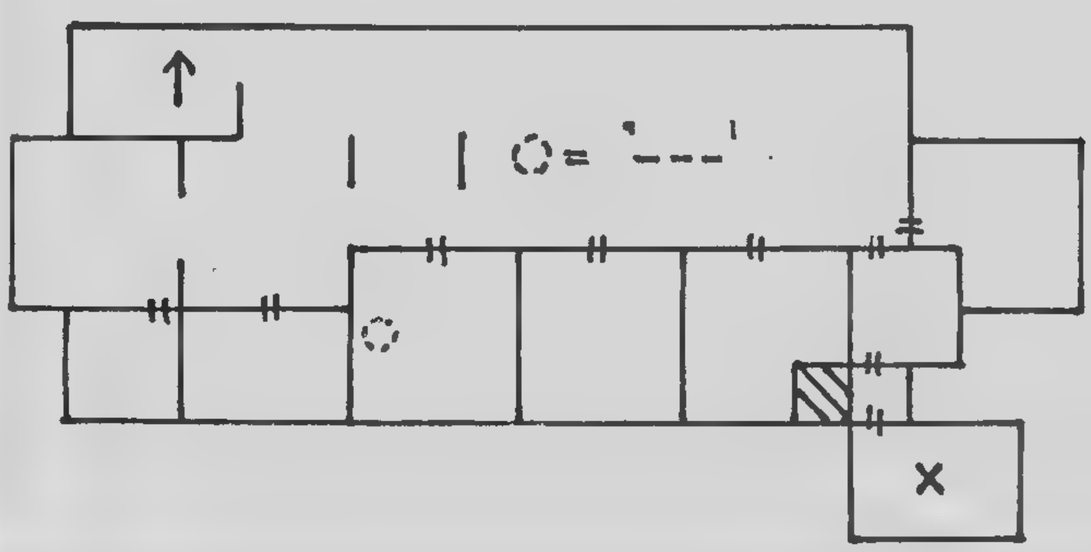
Office Unit

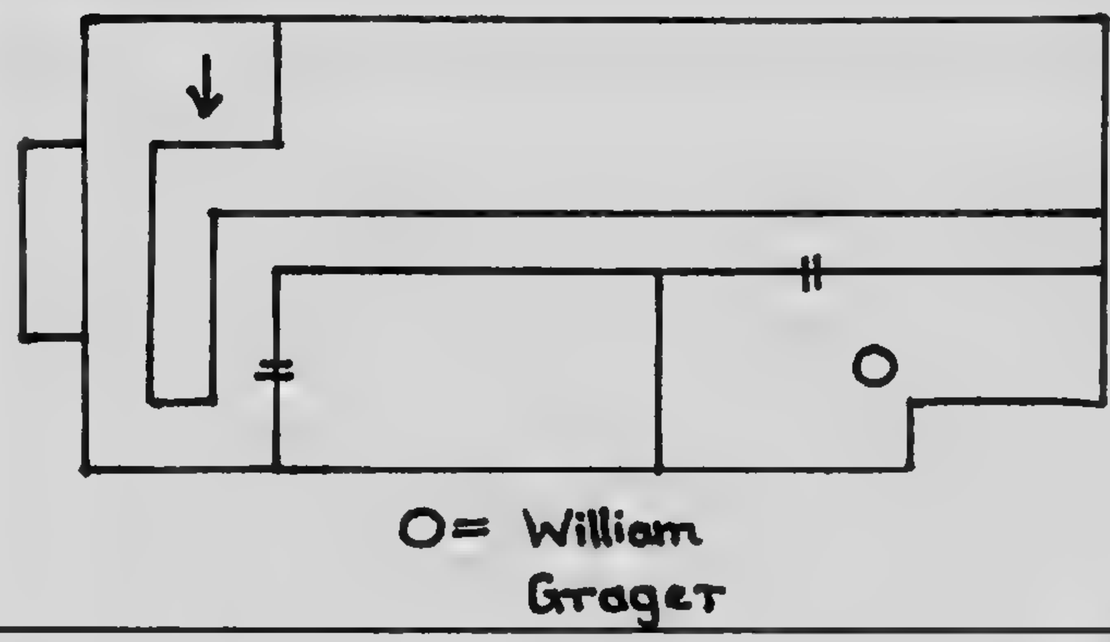


1 = Chest
2 = h-uzi mag
3 = holophones

! = IceTiger attacks
a = radio contact with V. Karamatu

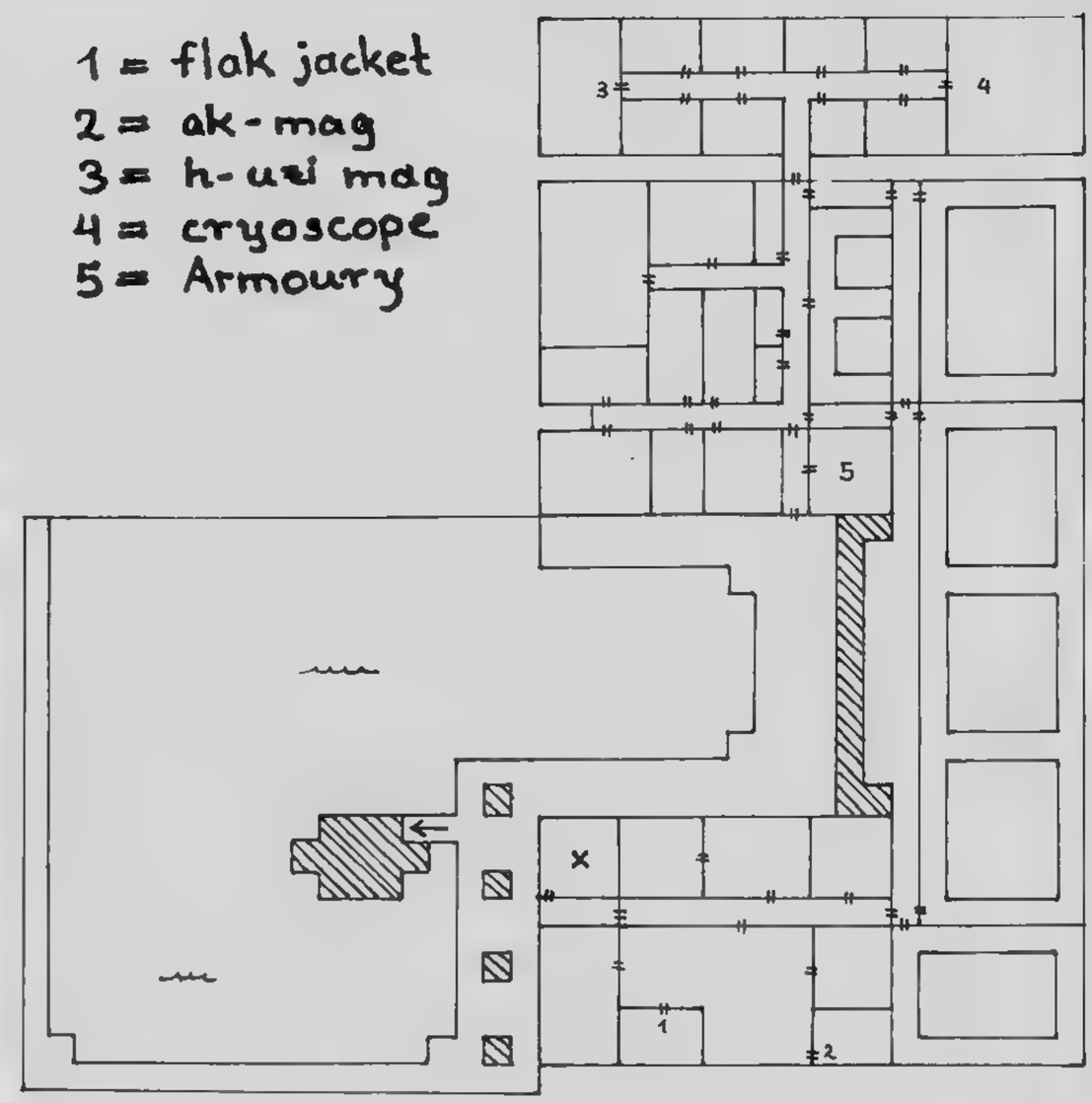
Grager's Yacht



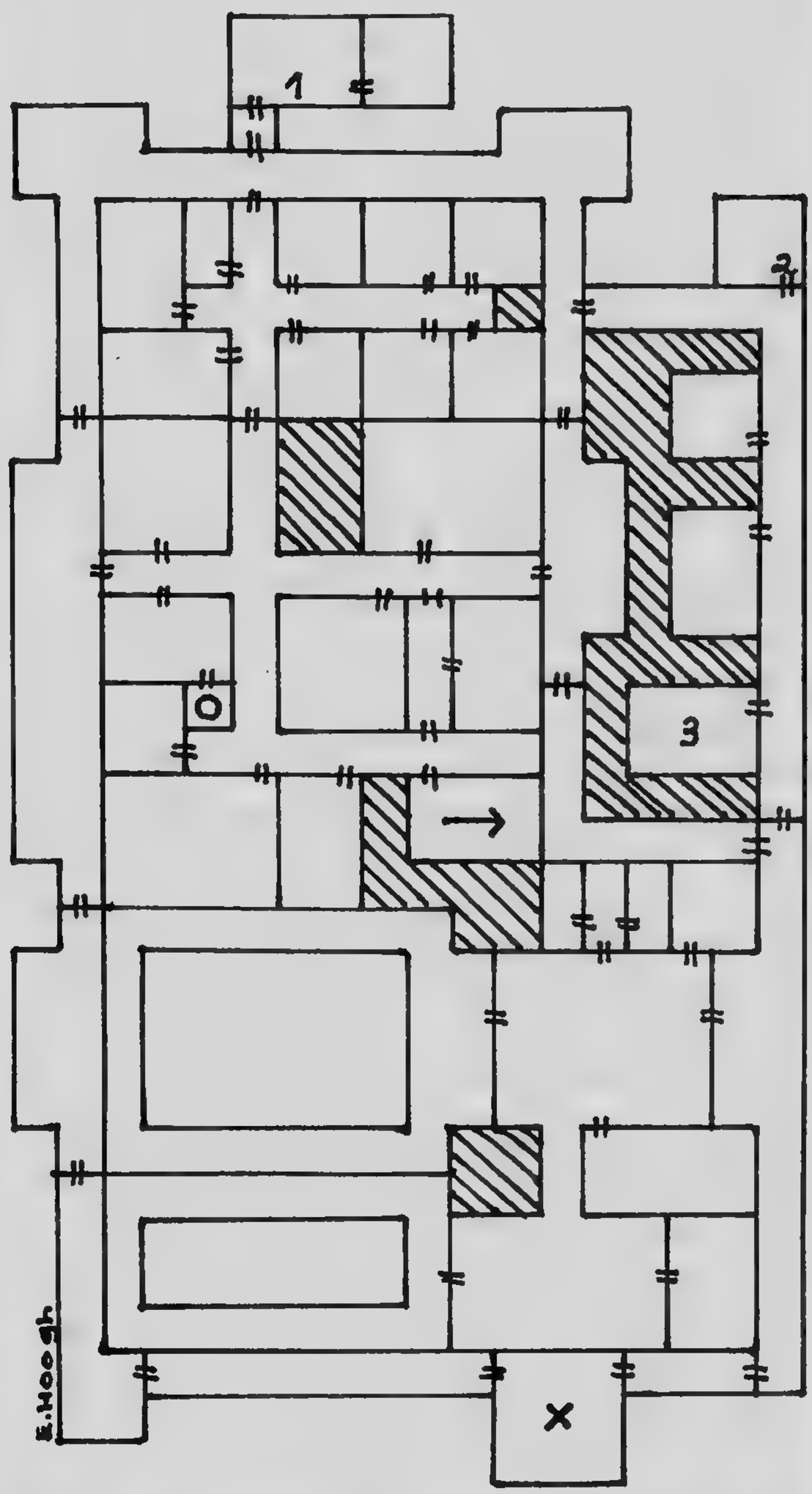


Sea Life Lab

1 = flak jacket
2 = ak-mag
3 = h-uzi mag
4 = cryoscope
5 = Armoury

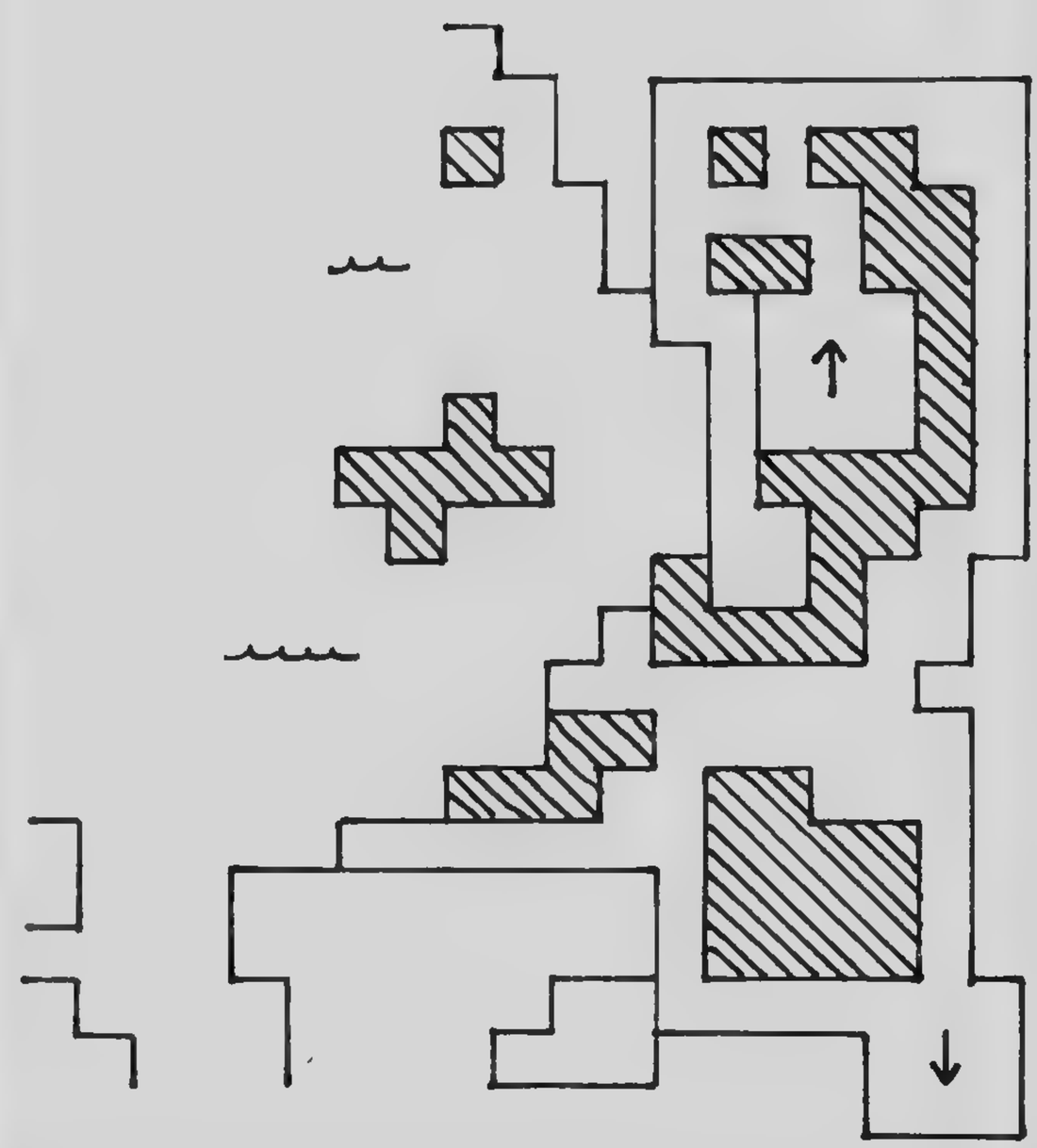


Land Life Lab Ceyjavik



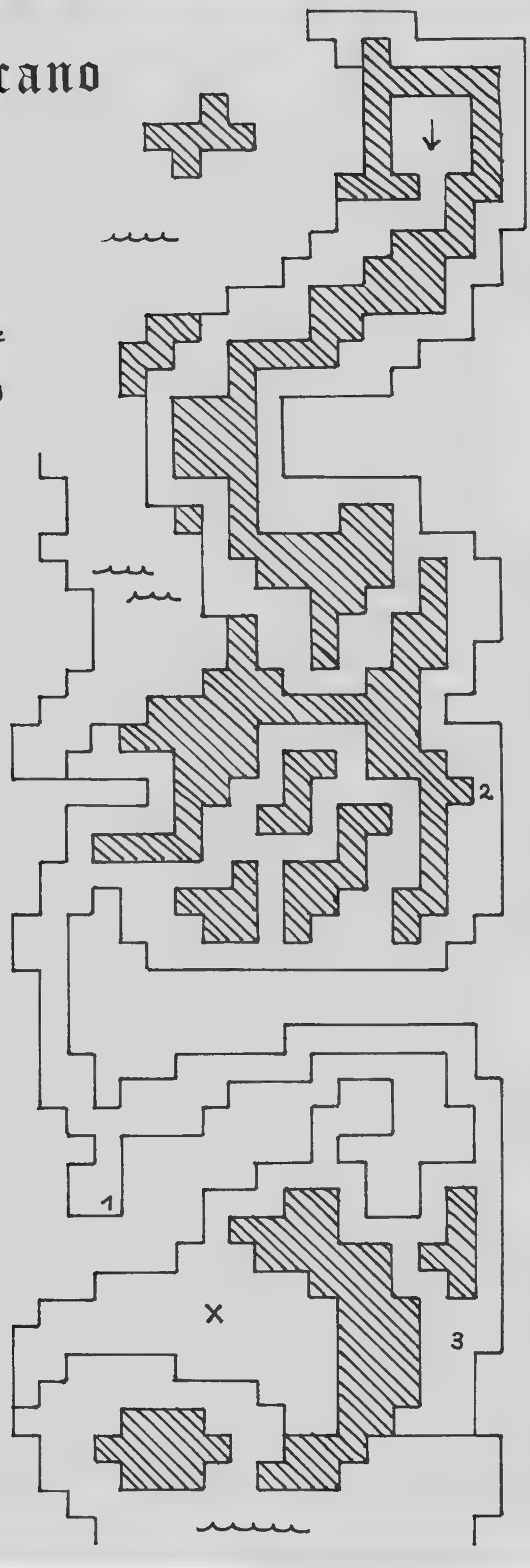
1 = ea passcard
2 = energy blade
3 = Armoury
O = Virginia Karamatu

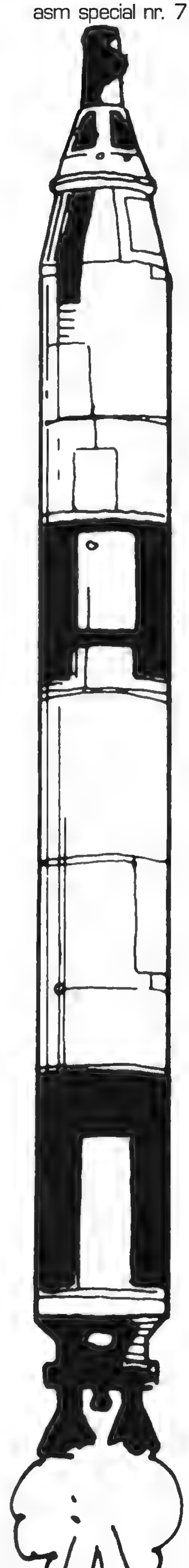
Level 2



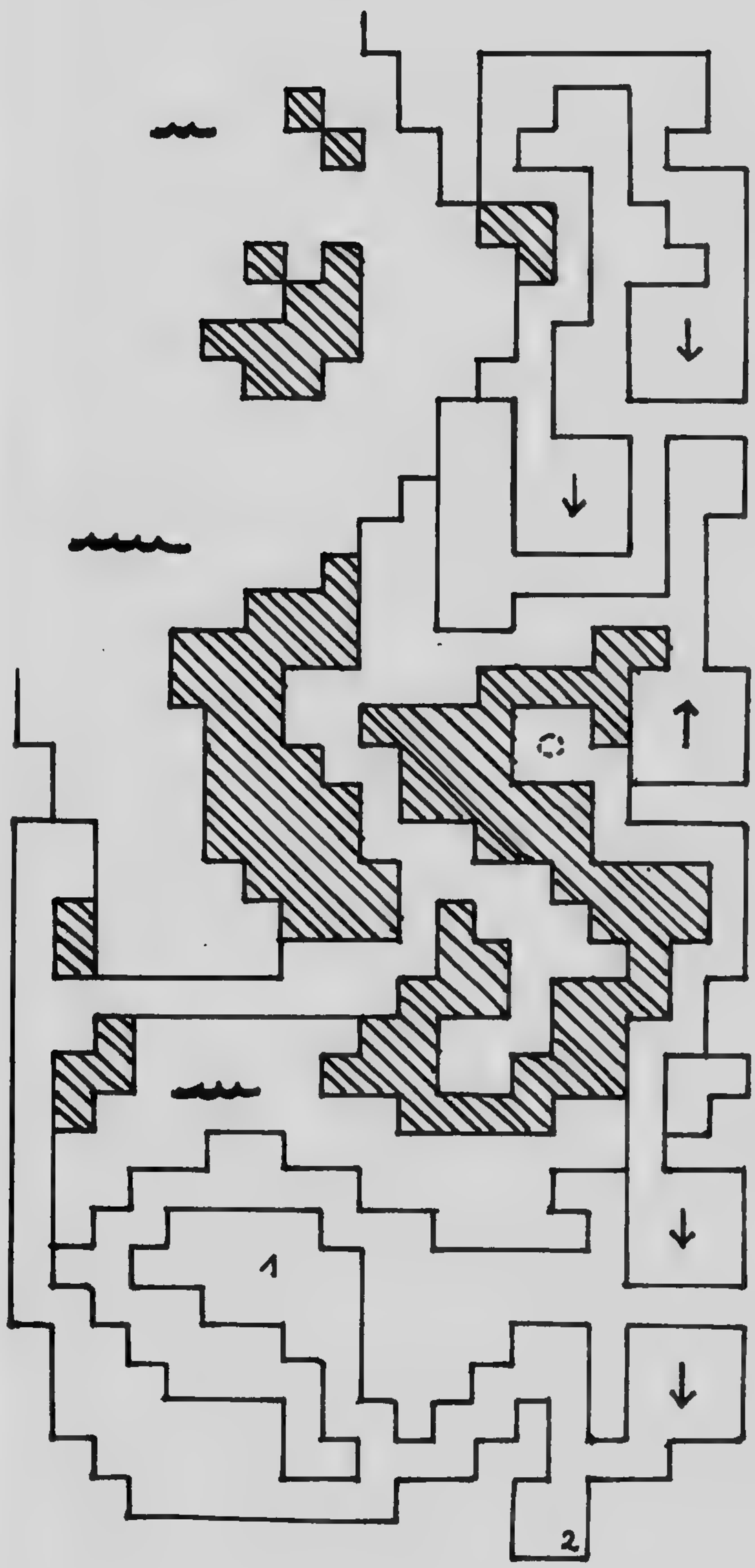
Sea Volcano
Level 1

1 = power axe
2 = Chest
3 = h-uzi mag



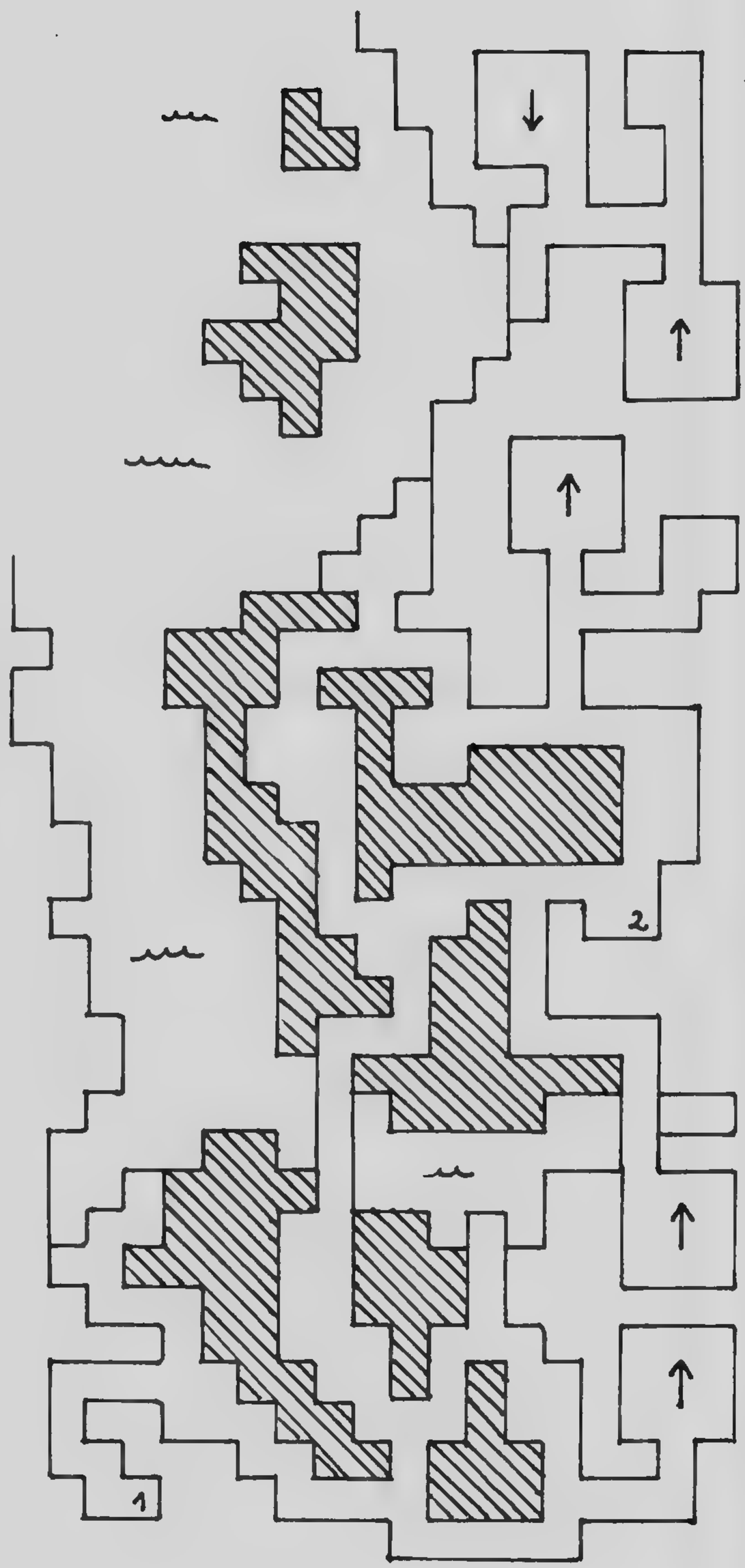


Level 3



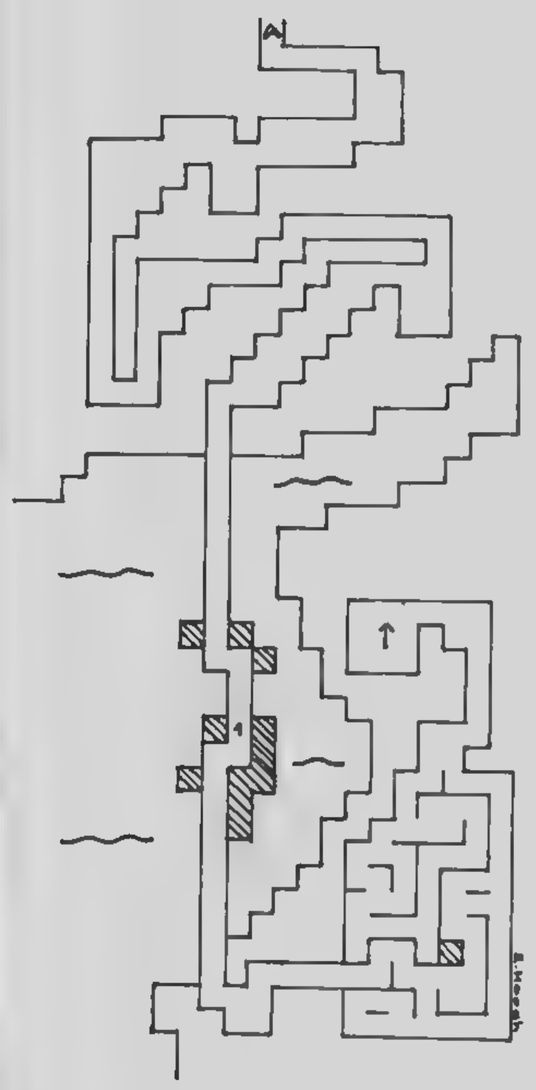
1 = ak mag O = illusion
2 = shotgun pak

Level 4



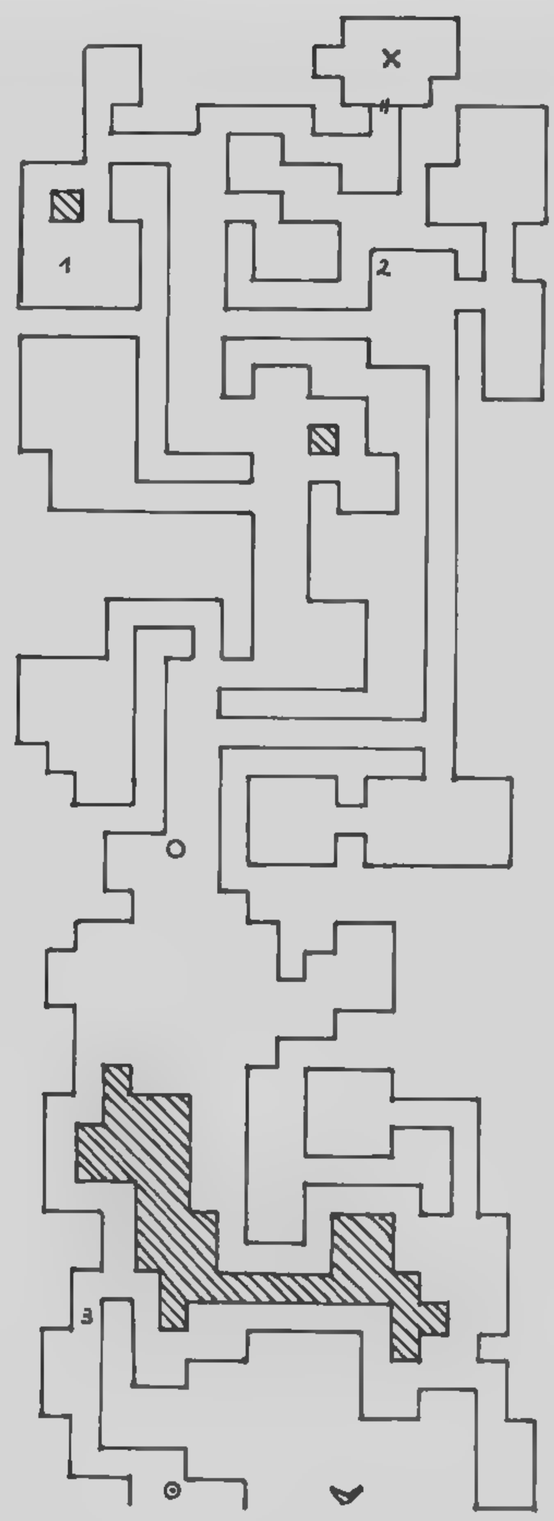
1 = arisian lens
2 = auto pistol

Level 5



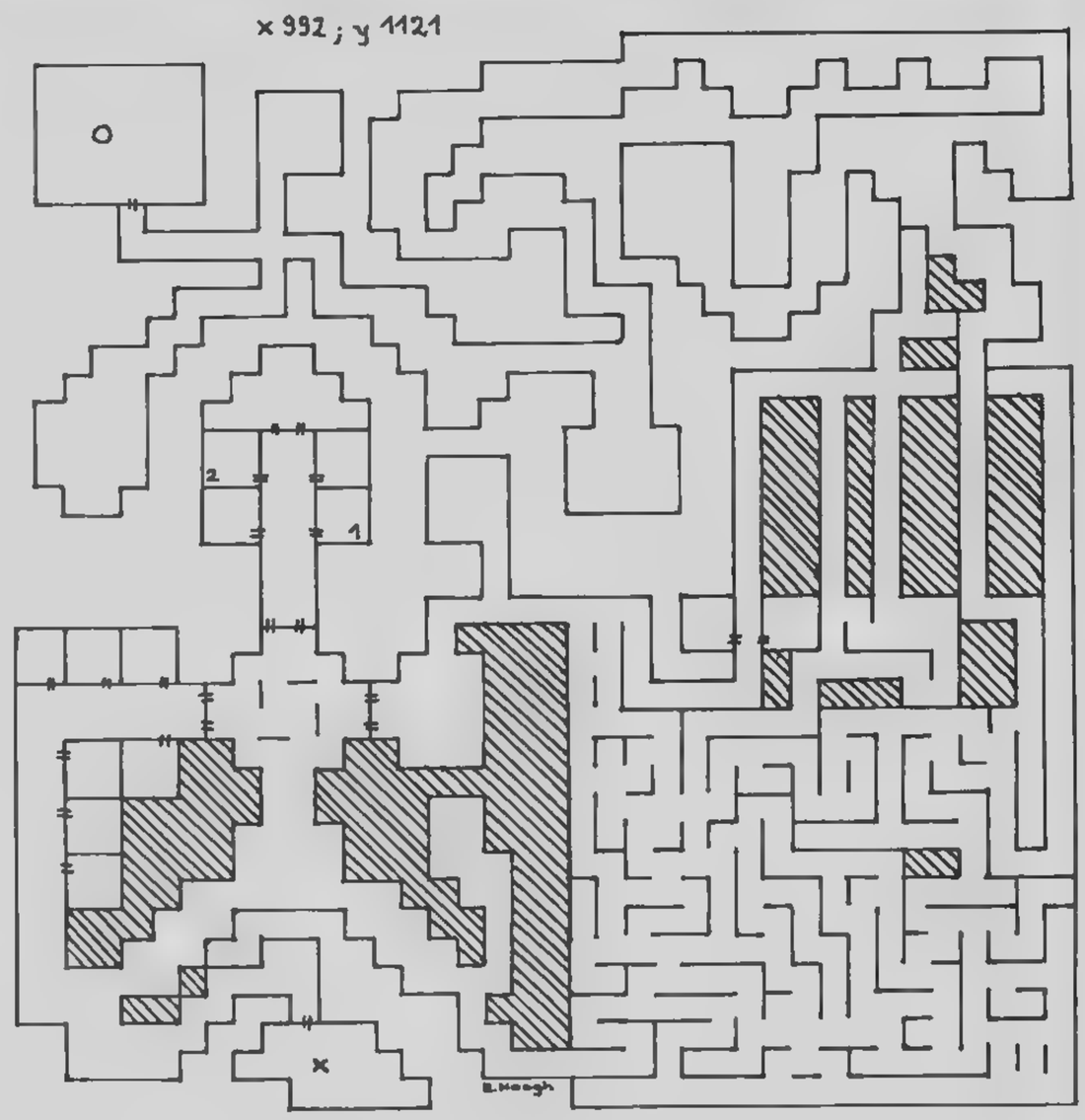
1 = Chest
2 = hype
3 = "
4 = ak-7000
! = hordes of dragons
O = Key of Thor

Norjaenn Level The Cave



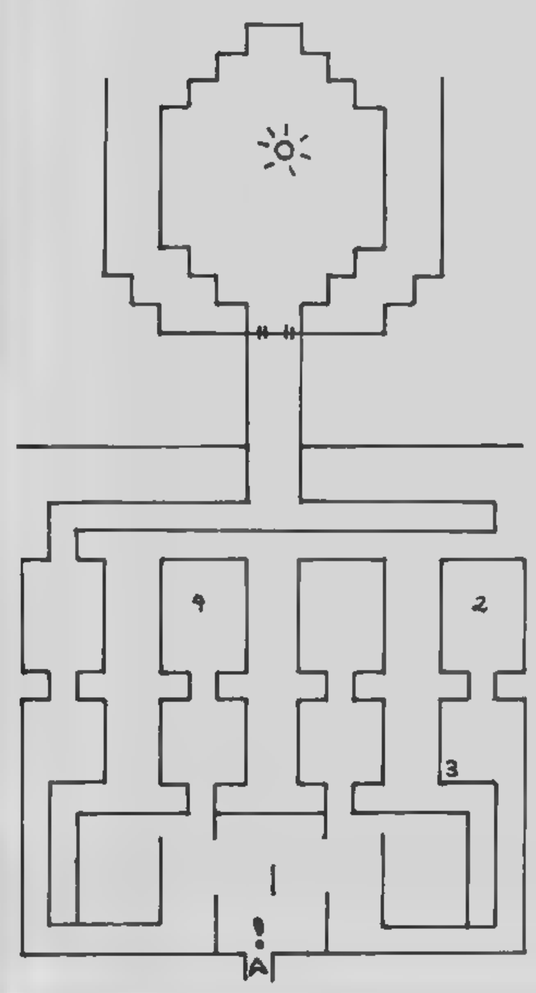
1 = ak mag
2 = uzi mag
3 = Chest
O = Robert Konn
● = William Grayper

Norjaenn Sentinels' Cave

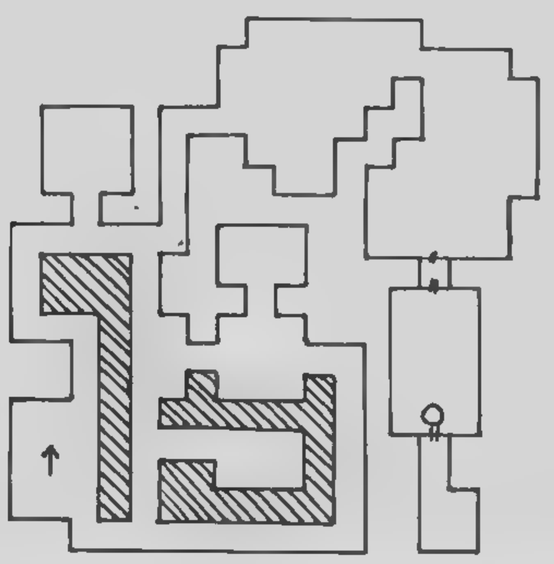


1 = szart needle
2 = atision lens
O = Kedro

Level 5

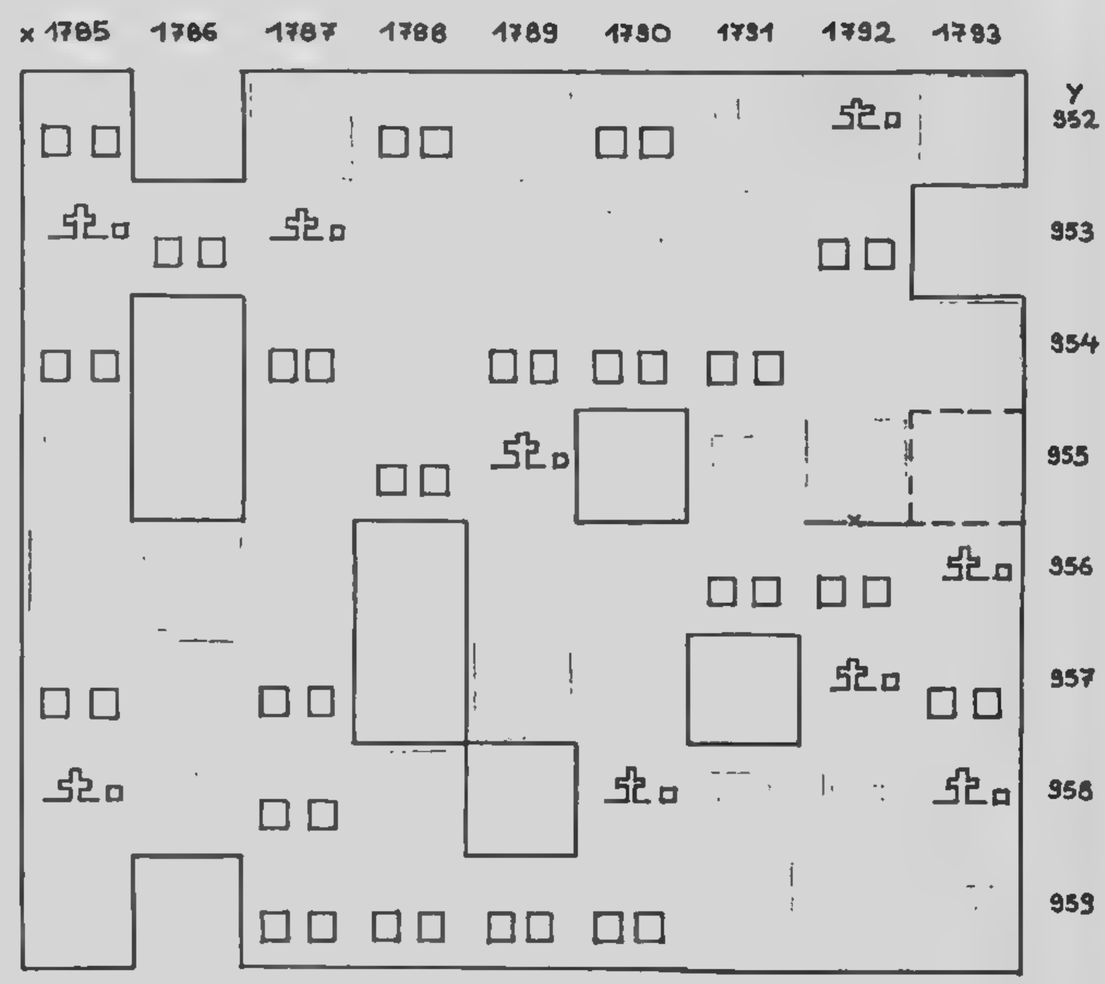


Level 2



O = Shadar

Battlestation Level 1



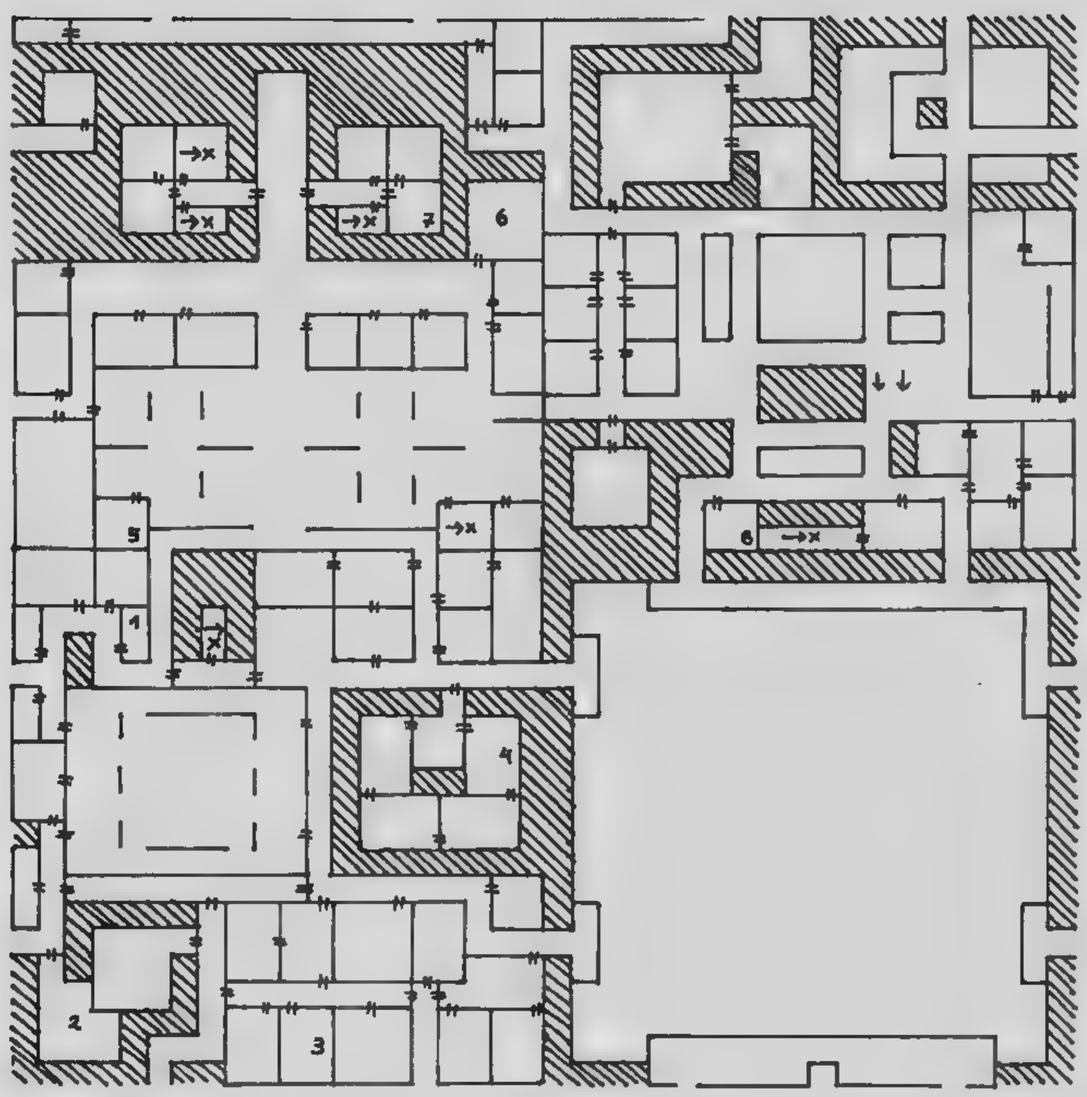
--- = nicht betretbar

1 = plasma gun
2 = thermocaster
3 = edged spinner
4 = neuron flail
5,7 = thermal pak
6 = Armoury
8 = crysprism
→X = teleport to exit

Level 1

x 1790; y 956

x 1791; y 958

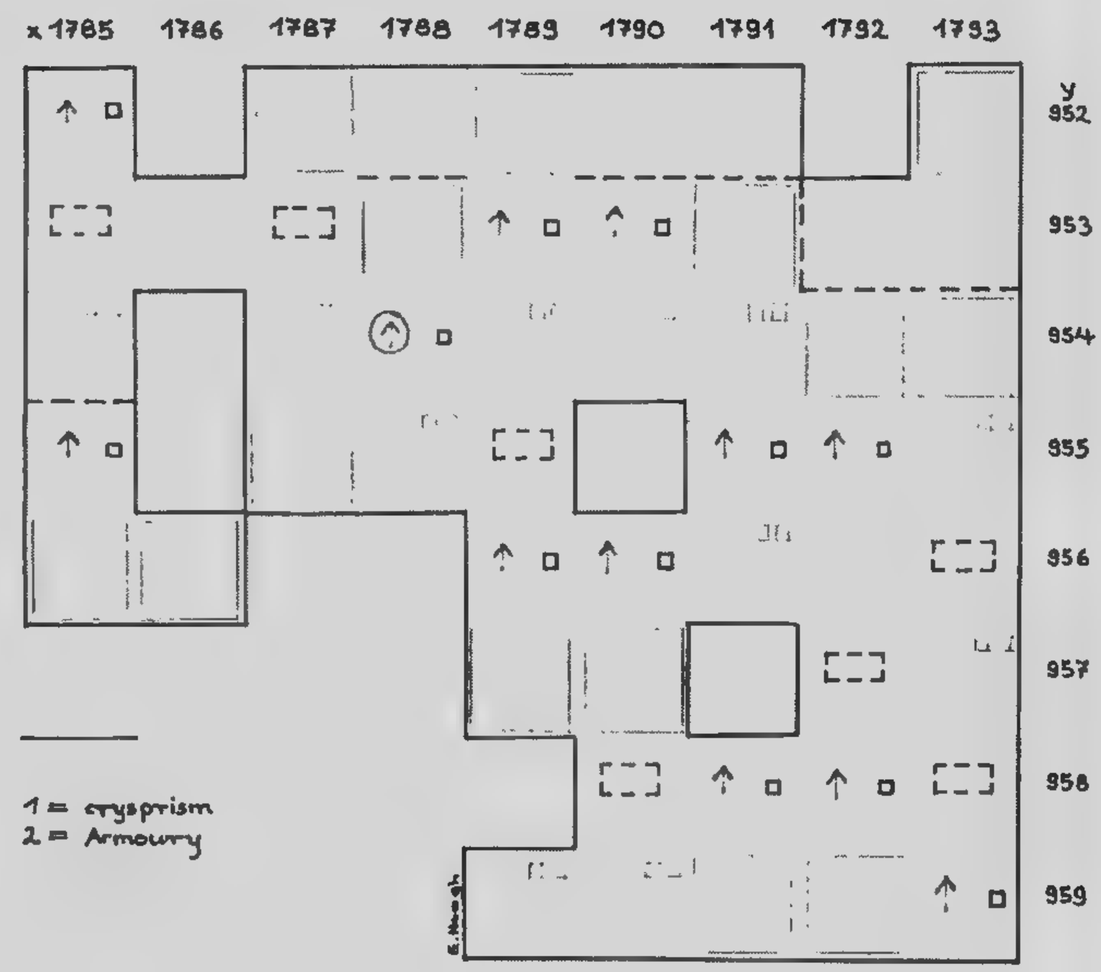


x 1790; y 953

x 1791; y 953

Battlestation

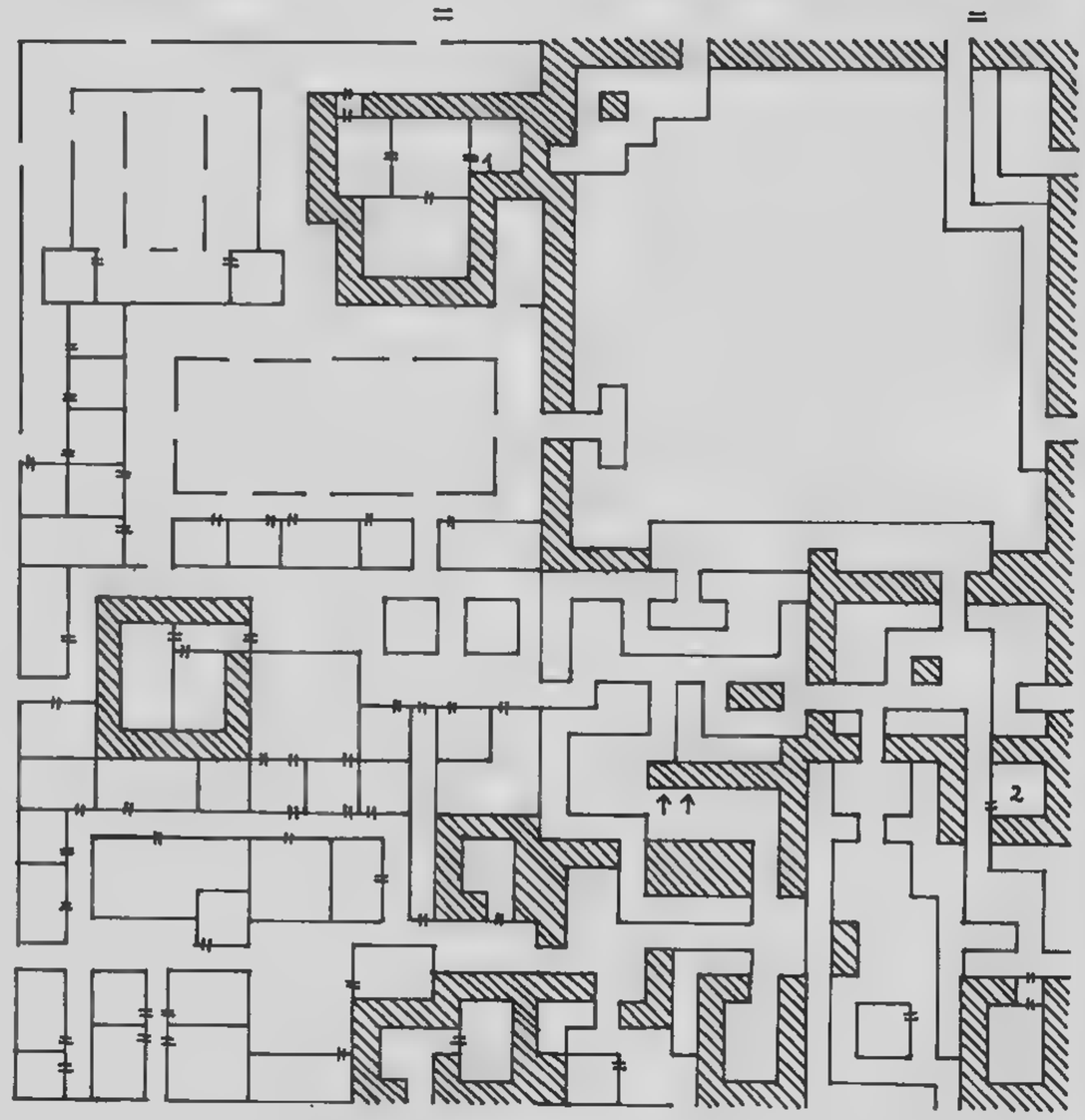
Level 3



Level 3

x 1787; y 953

x 1788; y 953



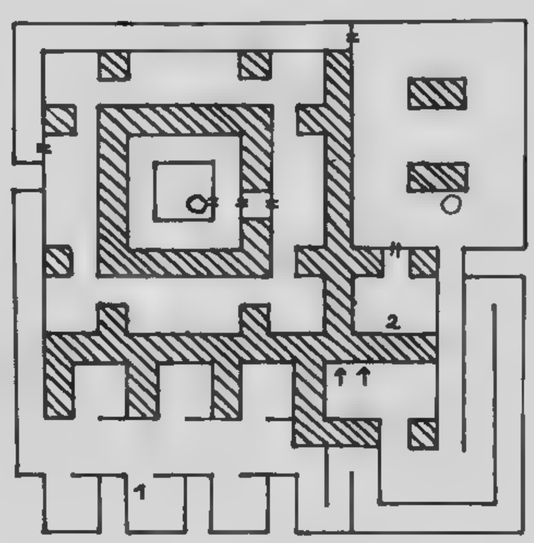
x 1787; y 954

x 1788; y 954

Book of Spells

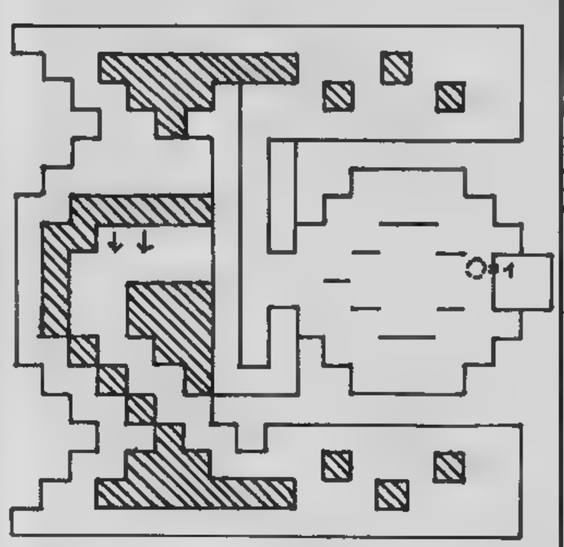
x 1786; y 958

1 = thermocaster
2 = plasma gun
O = Taylor
O = Book of Spells

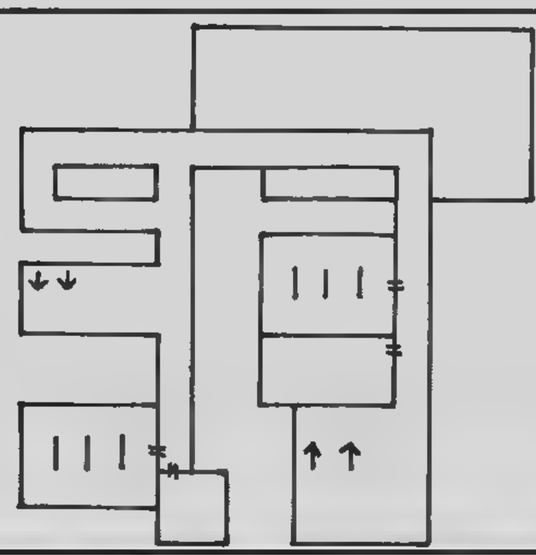


Malcolm x1785 y952

1 = treasure chest
O = Malcolm Trondle



LIFT x1788; y954



Wer sagt denn, daß das nicht geht ?

Nehmen Sie doch 'mal Ihre ASM 1/90 zur Hand: Auf Seite 14 und 15 ein HIT-Stern für den Titel **INTERPHASE.** Bei uns kostet der Hit nur
DM 59,90 für ATARI ST
DM 59,90 für AMIGA

Blättern Sie weiter auf Seite 18. Den **Hit Battle Squadron** kriegen Sie für ihren AMIGA bei uns für nur **DM 59,90**

Gleich nach dem Feedback (Seite 28 & 29) steht: **"HARD DRIVIN'** - technisch brilliant und hochinteressant. Ein superirres Fahrgefühl!" Und genau diesen Hit haben wir für

DM 29,90 C-64 Disk (kein Druckfehler!!!)
DM 29,90 CPC Schneider Disk
DM 39,90 AMIGA
DM 39,90 ATARI ST
DM 25,90 C-64 Cass
DM 25,90 CPC Schneider Cass
DM 49,90 PC & komp.

Daß der Hit Chase H.Q. bei uns für den AMIGA nur

ATARI ST	DM 59,90
C-64 Disk	DM 59,90
C-64 Cass	DM 35,90
CPC Disk	DM 29,90
CPC Cass	DM 35,90

kostet, wird Sie kaum noch wundern (Test auf Seite 40).

PROGRAMME!

Der Flight-Simulator-Action Hit für C-64-Cass.: **RED ARROWS** Spitzenprogramm zu einem heißen Preis: **9,90**

WIR LIEFERN AUSSCHLIEßLICH ORIGINAL-PROGRAMME DER HERSTELLER- ZU NIEDRIGEN PREISEN!

" Ob mit oder ohne Sonnenbrille - TOOBIN' bringt's voll"

schreibt die ASM in 1/90 auf Seite 42. Da sollten das unsere Preise natürlich auch bringen:

TOOBIN C-64 Disk	29,90
TOOBIN C-64 Disk	25,90
TOOBIN ATARI ST	39,90
TOOBIN AMIGA	39,90
TOOBIN PC & komp.	49,90

Wundert Sie's noch, daß bei uns der neueste Flight-Simulator von Microsoft FLIGHT SIMULATOR V.4.0. für den PC (sorry, vorerst nur PC) für bescheidene **DM 99.90** zu haben ist?

Und weil wir schon dabei sind... **Leisure Suit Larry 3** und **Hero's Quest** gibt's bei uns jeweils auch für **99,90**

PUBLIC-DOMAIN-SOFTWARE

Wir haben über 5000!!! Disketten aus (fast) allen Gebieten und PD-Serien, die wir ab 4,00 weitergeben (natürlich auch auf 3.5" ab 5,00)! Inhaltsverzeichnisse und Kurzbeschreibungen auf:

- 10 Disketten 5.25" für PC's ..... DM 15,00
- 2 Disketten für AMIGA ..... DM 10,00
- 1 Diskette für ATARI ST ..... DM 5,00

DIE TOPSELLER ZU SUPERPREISEN!!!

Jetzt kramen Sie doch 'mal in Ihrer ASM-Sammlung nach... Über das Programm CALIFORNIA-GAMES finden Sie 'was in 10/88 S.119, über MORPHEUS ist der Test in 9/88, Seite 50 und RIMRUNNER kommt in Heft 5/88 Seite 15 vor. ABER JEDES dieser Programme für C-64 Disk können Sie für nur*** 14,90 *** bei uns kaufen.

Bei Fragen bitte anrufen: 09 11 / 28 82 86

Auch bei den neuen Titeln können sich unsere Preise sehen lassen:

It came out from the desert	AMIGA 59,90
Typhoon Thompson	ATARI ST 49,90
Future Wars	ATARI ST 59,90 AMIGA 59,90
Borodino	ATARI ST 69,90 AMIGA 69,90 PC 69,90
OMEGA	ATARI ST 69,90 AMIGA 69,90 PC 69,90

SOFORT-BESTELLUNG PER TELEFON 09 11 / 28 82 86

ULTIMA 3

Wir haben das Super-Adventure zu einem Superpreis; C-64 Disk-Version bei uns
nur 19.90

BESTELLUNG + INFO ANFORDERUNG

☐ Hiermit bestelle ich für den Computer _____
☐ Nachnahme (+ Kosten 5,90) _____
☐ Vorkasse und Scheck (+ Kosten 2,50) _____

☐ Ich möchte ein kostenloses Gesamtinfo über Software für meinen Computer.

Bitte Anschrift nicht vergessen _____ Unterschrift

T.S. Datensysteme · Denisstraße 45 · 8500 Nürnberg 80

Alle Preise sind unsere Ladenpreise. Bei Versand berechnen wir anteilige Selbstkosten: bei Vorkasse mit Scheck: DM 2,50, bei Versand per Nachnahme DM 5,90 je Sendung.

T.S. Datensysteme

DENISSTRASSE 45 · 8500 NÜRNBERG 80 · TELEFON 09 11 / 28 82 86

E C S

Entertainment-Computer-Systems

Der neue Videospiele-Laden

ECS, Boschetsriederstraße 28, 8000 München 70

Neu! NEC PC-Engine Super Grafx Neu!

Nec PC-Engine · Atari Lynx Neu!
Sega Mega Drive · Nintendo Game Boy

Alle Neuheiten lieferbar. Großes Lager = kurze Lieferzeit

ECS präsentiert brandneu: Das Superding aus Japan

der Fujitsu **FM-Towns**

32 Bit / 16,7 Mio. Farben / CD-Laufwerk / bis 16 MB RAM / 1,44 MB 3,5" Laufwerk / Midi-Port / PCM-FM-Sound / 6 Steckplätze / inkl. Maus + Joypad, viel Software, mehrere Betriebssysteme (auch MS-DOS, Towns OS etc.)

KOPFNUSS

JOURNEY

Vorbemerkungen:

Da dieses Spiel fast ohne Texteingaben auskommt, war das Erstellen einer Karte zuerst schwierig. Ob sich der nächste Raum in Norden oder Osten befindet, ist aber auch egal, da man keine Himmelsrichtungen eingeben kann. Die Karte dient also lediglich dazu, den Spielfortschritt zu dokumentieren. Die Zahlen in Klammern entsprechen dem jeweiligen Raum auf der Karte. Es gibt keine Punkte, und das Ziel des Spieles erfährt man später. Von größter Bedeutung sind die magischen Essenzen Luft, Erde, Wasser und Feuer, die der Zauberer Praxix benutzen kann. Man muß jede Gelegenheit im Spiel wahrnehmen, diese zu finden und man muß zuerst sparsam mit ihnen umgehen, ansonsten ist das Spiel nicht zu lösen. An drei Stellen im Spiel muß man sich Farben ganz genau merken, damit man das Ende lösen kann. Ich weise in der Spielbeschreibung darauf hin. An einigen Stellen kann man einige Probleme auch anders als von mir beschrieben lösen, aber man muß dann auf die magischen Essenzen achten.

Vorgeschichte:

Seit fünf Jahren gab es eine Mißernte nach der anderen, und das Wasser wurde immer ungenießbarer. Eine Gruppe unter Führung des Schmiedes Garlimon wurde zum Sunrise Mountain geschickt, um den mächtigen Zauberer um Hilfe zu bitten. Die Gruppe kehrte nie zurück. Nun soll eine neue Gruppe aufbrechen, die aus folgenden Personen besteht: Bergon, dem Zimmermann, Praxix, dem örtlichen Zauberer, Esher, einem Arzt und mir, dem Spieler, genannt Tag.
Da ich eine Lehre als Lebensmittelkaufmann mache, kümmere ich mich um die Nahrungsmittel.

Spielbeschreibung :

(1) Unsere Tour beginnt in Lavos. An vielen Stellen im Spiel können wir Bergon um Rat fragen. Man sollte diesen Ratschlag aber nicht immer befolgen. Praxix schaut sicherheitshalber mal in seinen Beutel, in dem sich Luft- und Erdessenzen befinden.

(2) Im Laden kaufe ich noch mehr Nahrung, denn man kann ja nie wissen, wie lang die Tour wird. Praxix betrachtet die Karte und antwortet auf die Frage des Ladenbesitzers („Reply"). Obwohl die Karte angeblich nutzlos sein soll, fallen uns leicht flackernde Runen auf, also kaufen wir sie.

(4) In der Kneipe sieht sich Esher zunächst einmal um. Wir betrachten die Kunden und trinken einen. Da sich nichts weiter tut, verlassen wir die Kneipe. Nun erscheint plötzlich Minar, der uns seine Dienste anbietet, was wir natürlich annehmen.

(5) An dieser Wegegabelung schlägt Bergon vor, nach links zu gehen. Das Studium der Karte hilft nichts, also lassen wir Praxix uns erst einmal die Legende von den Zauberern erzählen. Er erzählt uns, daß unser Ziel der Zauberer Astrix auf dem Sunrise Mountain ist. Bei der Legende der Zauberkunst erklärt uns Praxix die Bedeutung der Essenzen und gibt ein Beispiel seiner Kunst, indem er den „Elevation Spell" auf mich anwendet.
Achtung!! Unbedingt die Farbe aufschreiben, die das Pulver auf Tags Händen hinterläßt!!

Minar erforscht nun die Gegend („scout") und da auf dem linken Pfad Gauner auf uns warten, nehmen wir den Weg nach rechts.

(6) In dieser Schlucht finden wir drei Leichen aus Garlimons Gruppe. Praxix untersucht die Leichen und findet Feuer- und Wasseressenzen.

(7) Auf diesem Plateau übernachten wir, und am nächsten Morgen geht es zum Ufer eines Sees. Minar erforscht wieder die Gegend und berichtet, daß er Rauch gesehen hat, dem wir sofort folgen.

(8) (9) Wir gelangen zu einer Hütte, und als wir anklopfen wollen, geht die Tür von selbst auf. Dem alten Mann, der sich als Garlimon herausstellt, erzählen wir die Wahrheit über unser Vorhaben. Da Garlimon vor Einsamkeit verrückt geworden ist, verlassen wir seine Hütte wieder. Er wirft uns einen Lederbeutel nach, in dem sich je ein Beutel Luft-, Erd-, Wasser- und Feueressenz befindet. Der fünfte Beutel enthält ein blaugranes Pulver, das Praxix nicht kennt.

(10) An diesem Fluß kündigt sich ein Sturm an. Als Esher den Fluß untersucht, sieht er etwas, das wie Gold aussieht. Natürlich wollen wir Gold finden, aber das Unwetter stoppt uns. Damit meine Utensilien nicht verlorengehen, zaubert Praxix mich über den Fluß („Cast elevation at Tag"). Praxix kehrt unterdessen zum Fluß zurück und stellt fest, da es sich bei dem Gold um Wasseressenz handelt, die er einpackt.

(11) Um unseren Hunger zu stillen, springt Bergon in den See, um Fische zu fangen. Da er Probleme bekommt, springt Minar hinterher, rettet Bergon, will nun selbst Fische fangen, verschwindet aber auf Nimmerwiedersehen. Unsere Versuche, ihn im See zu finden, scheitern.

(12) (13) Wir betreten die Höhle und da es schnell zu dunkel wird, zaubert Praxix Licht auf seinen Stab („cast glow on staff").

(14) Am Teich beraten wir uns kurz, aber dann springe ich hinein, um Minar zu finden.

(15) (16) Ich verlasse die Röhre und lande in einer unterirdischen Kammer im Lande der Nymphen. Hier liegt der schlafende Minar. Als ich ihn untersuchen will, werde ich durch herannahende Geräusche gestört. Ich verstecke mich sicherheitshalber und sehe ein Geschöpf, das sich um Minar kümmert.
Gleichzeitig sehe ich aber auch, daß Minar gefesselt ist. Vorsicht ist also geboten! Nachdem das Geschöpf verschwunden ist, betrachte ich Minar. Es geht ihm relativ gut, er ist aber noch zu schwach, um zu entfliehen. Also sehe ich mich erst einmal im Höhlensystem um.

(17 (18) (19) (20) Im nächsten Raum gehe ich zunächst nach links zu einem stinkenden Teich. Hier finde ich eine Fackel. Nun zur Abzweigung und dann nach rechts. In dieser Schatzkammer finde ich ein blaues Amulett, das ich aber leider nicht aus dem Raum bekomme. Ich gehe weiter in eine Kammer, in der ich den Deckel zu einem weiteren Teich entferne. Ich werfe nun das blaue Amulett hinein, kehre zum stinkenden Teich zurück, tauche, nehme das blaue Amulett wieder an mich und kehre zur Kammer zurück, in der sich Minar befindet. Minar hat jetzt Kraft genug, und wir schwimmen beide zu den Kameraden zum See zurück. Die Fackel kann ich leider nicht mitnehmen.

(21) Unser Weg führt uns nun durch den Wald zum Ufer des „Black River". In der Ferne ist der „Sunrise Mountain" bereits zu sehen. Praxix erzählt uns jetzt die Legenden der Elfen und der Nymphen. Da der Fluß eine starke Strömung hat, sieht sich Minar um und berichtet, daß sich stromabwärts nicht weit entfernt ein Wasserfall befindet. Wir gehen daher stromaufwärts, soweit wir können (zweimal), bauen ein Floß, setzen es ins Wasser und überqueren den Fluß (viermal „cross"). Kurz vor dem Wasserfall gelangen wir ans Ufer.

(22) An der Wegegabelung gehen wir zunächst einmal nach links, aber alle weiteren Versuche, den Berg zu besteigen, schlagen fehl. Nun erinnern wir uns an die Karte und die leicht glühenden Runen. Praxix läßt diese stärker glühen („cast glow on map"), wir betrachten die Karte und landen automatisch bei Astrix, dem Zauberer. Somit ist unsere erste Etappe geschafft.

(23) Astrix erzählt uns die Geschichte der sieben Steine. Vier dieser Steine wurden Menschenrassen anvertraut: der grüne Stein den Elfen, der braune Stein den Zwergen, der blaue Stein den Nymphen und der rote Stein dem Zauberer. Hat man diese vier Steine, bekommt man Zugang zu weiteren zwei Steinen, die es dann erlauben, den letzten Stein, den Anvil, zu bekommen. Das blaue Amulett, das wir in der Höhle gefunden haben, ist der blaue Stein der Nymphen. Nun gilt es, die nächsten drei Steine zu finden. Astrix schickt uns in die Gegend der Zwerge.

(24) Minar sieht sich um, kehrt aber nicht zurück. Wir trennen uns, ich komme aber auch nicht weiter und nehme Hilfe in Anspruch („get help"). Plötzlich öffnet sich eine Tür im Fels, und wir treten ein.

(25) (26) Wir befinden uns in einem relativ dunklen Gang und werden von den Zwergen gestellt, die uns aber nicht angreifen. Ihr Führer, Agrith, will wissen, was wir hier in „Reth a-Zar" vorhaben. Also geben wir Auskunft („parley"). Bergon entschließt sich, die Wahrheit zu sagen. Er sagt, daß wir ein Mitglied unserer Gruppe (Minar) verloren haben. Agrith zeigt uns das blutgetränkte Gewand Minars, und er befürchtet, daß dieser von den Orcs getötet worden ist. Da wir von Astrix kommen, wird uns Hilfe angeboten in Gestalt von Hurth, einem Sohn Agriths. Bevor wir weitergehen, erzählt Praxix die Legenden von Reth a-Zar und die der Tore. Hurth ergänzt letztere Geschichte und spricht über die Höhlen, die Elfen und die Orcs. Die Geschichte Hurths über die Elfen muß man sehr sorgfältig lesen, da sie wichtige Hinweise für das spätere Vorgehen enthält.

(27) (28) (29) Nachdem uns Hurth die Geschichte über die Sun Towers erzählt hat, gehen wir solange wir können weiter einen langen Gang entlang. Am Ende des Ganges kehren wir, bis auf Praxix, zurück, der etwas Seltsames entdeckt hat. Er läßt die Erde erzittern („cast tremor"), woraufhin die Dekke der Höhle vor ihm einstürzt. Auf seinem Rückweg zu uns findet er noch Wasseressenz. Nun essen wir und legen uns zur Ruhe.

(28) Wir kehren zu der Tür mit Runen zurück, Hurth betrachtet diese, und wir können eintreten.

(30) Wir landen in einem Raum, von dem mehrere Gänge abgehen. Egal, wohin man geht, alles sieht gleich aus. Also zaubert Praxix eine Leuchtkugel („cast flare" und wir), können eine schmale Plattform hoch über uns erkennen. Achtung!! Unbedingt wieder die Farbe aufschreiben, die das Pulver auf Praxix' Händen hinterläßt. Um auf die Platform zu gelangen, zaubert Praxix Bergon hinauf („cast elevation at Bergon"). Mit Hilfe des Seils folgen alle nach oben.

(31) (32) An der Gabelung gehen wir nach rechts und werden von neun Orcs überrascht, die Minar in ihrer Gewalt haben. Wir entschließen uns zu kämpfen. Als Taktik bringen wir Bergon in den Rücken der Orcs („Bergon, flank"). Um das Leben für die Orcs zu erschweren, wendet Praxix den Schlamm-Zauber an. Achtung!! Auch hier wieder die Farbe aufschreiben, die das Pulver hinterläßt. Während Praxix mit seinem Zauberspruch beschäftigt ist, kämpfen wir gegen die Orcs. Dank des Schlamms und der guten Taktik gewinnen wir die Oberhand. Wir erledigen alle bis auf zwei, denen Hurth nachläuft. Er wird von diesen aber schwer verwundet. Wir befreien Minar, können Hurth aber nicht helfen. Plötzlich erscheint Agrith. Seine Leute tragen den leblosen Hurth weg. Agrith gibt uns ein braunes Amulett mit dem Auftrag, dieses zu Astrix zu bringen. Wir haben also den braunen Stein der Zwerge. Wir kehren zur steinernen Treppe zurück (27).

(33) (34) Wir gehen hinauf und an der Gabelung nach links. Kurz vor dem Ziel sind aber einige Stufen herausgebrochen, und wir können das andere Ende der Treppe nicht so einfach erreichen. Praxix zaubert Bergon in die Luft („cast elevadation at Bergon") und zaubert anschließend Wind, damit Berdagon auf die andere Seite des Abgrunds gelangen kann („cast wind").
Achtung!! Auch hier wieder die Farbe des Pulvers notieren. Mit Hilfe des Seils gelangen alle anderen hinüber. Da das Seil aber nicht festgemacht werden kann und wir nicht so oft zaubern wollen, lassen wir Esher zurück.

(35) Im „Sunset Tower" finden wir ein künstlerisch wertvolles Fernglas, welches wir natürlich an uns nehmen. Nun geht es zur Gabelung (33) zurück.

(36) Wir gehen nach rechts und stehen vor dem Bern i-Zar, dem Tor in die Berge. Durch das Tor gelangen wir auf (37) eine Lichtung. Am nächsten Morgen wird Minar von einer giftigen Schlange gebissen. Bergon kann sie zwar teten, aber wir müssen dringend die „westflake" Wurzel finden, um Minar zu heilen. Wir trennen uns. Bergon steht vor einem dichten Gestrüpp und kehrt sofort wieder um. Praxix landet an einem Baumstumpf (38), den er mit dem Erdbeben-Zauber öffnet („cast tremor"). Er kehrt aber zunächst auch wieder zurück. Nun bin ich an der Reihe.

(39) Ich folge dem Bach und gelange zu einem Wasserfall, an dem eine junge Frau sitzt. Ich verstecke mich zunächst, nähere mich ihr dann aber (zweimal!). Um mit der Elfe zu sprechen, muß ich alle bisher gesammelten Kenntnisse der Elfensprache zusammenkratzen (siehe Hinweise in vorherigen Texten). Ich stelle mich zunächst vor und sage „Tag-la". Dann sage ich ihr, daß ich ein Freund Agriths bin: „Agrith, b'ran". Da Agrith ein wahrer Freund der Elfen ist, hilft sie nun auch mir, geht zu Minar und heilt diesen. Die Elfe stellt sich als „V'ren" vor und lädt uns zu einem Besuch in ihrem Heim ein. Wir entschließen uns aber zunächst, der von Praxix gefundenen Route zu folgen und den Baumstumpf zu erforschen.

(38) (40) (41) Wir steigen hinab und befinden uns in einer dunklen Höhle, die Praxix mit seinem Stab aber automatisch erleuchtet. Wir gehen zunächst weiter, bis Esher beim Betrachten der Wände „Hawkbane", ein seltenes medizinisches Gewürz, findet. Wir gehen weiter, dann nach links, nach rechts und noch zweimal nach links. Unterwegs hat Praxix Feueressenz gefunden, die wir dringend benötigen. Nun geht es nach oben und dann zum Heim der Elfen.

(42) Die Elfen sind in Panik, da ein großes Feuer ihr Reich bedroht. Wir folgen ihnen, untersuchen das Feuer, und Praxix löscht es mit seinem Regen-Zauberspruch. Als Dank erhalten wir vom Chef der Elfen ein grünes Amulett, den grünen Stein der Elfen.

(23) Wir werden nun automatisch wieder zu Astrix befördert, dem wir unsere drei Steine zeigen, den blauen, braunen und grünen. Er selbst hat seit langer Zeit den roten Stein der Zauberer. Somit sind die ersten vier Steine gefunden. Wir erhalten nun den Auftrag, die nächsten beiden Steine zu finden. Einer liegt im tiefsten Innern der Erde, der zweite an einem elfenhaften Ort. Bevor wir weiterziehen, verabschiedet sich Minar von uns, und Astrix erklärt Praxix, daß es sich bei dem Pulver, das er von Garlimon bekommen hat, um eine Substanz handelt, die man mit den Essenzen mischen kann, um noch stärker zaubern zu können. Er fügt aber hinzu, daß einige Mischungen keine Wirkung zeigen. Wir werden nun automatisch auf den Weg zu den Zwergen geschickt.

(45) (46) Wir folgen der nördlichen Route und gelangen zum Bern i-Fen. Wir treten ein und erreichen eine Treppe. Hier bewegt sich ein Schatten, dem wir uns stellen („Bergon, confront"). Zu unserer Überraschung tritt der totgeglaubte Hurth aus dem Schatten. Sein Vater hat ihn auf Kosten seines eigenen Lebens vor dem Tode bewahrt. Hurth berichtet über Agrith und zitiert das Gedicht über Cedrith, das uns einen Hinweis auf einen der zu suchenden Steine gibt.

(47) (48) Wir gehen nach unten, bleiben dann auf der Ebene. Hurth bemerkt Orcs, die uns den weiteren Weg versperren. Er sucht die Umgebung ab („scout") und findet einen Weg, der um die Orcs herumführt.

(49) (50) Wir folgen diesem Weg, gehen dann nach rechts und stehen vor einer Tür mit Runen. Praxix untersucht die Runen und übersetzt diese in etwa: „Please only

say gate open to enter storage-room". Er ist sich aber über die Bedeutung einiger Runen nicht sicher. Der Trick liegt darin, die Runen von rechts nach links zu lesen, so daß Praxix nur das Wort für „please" sagen muß. Er sagt also „lorem", das Tor öffnet sich, und Praxix findet Wasser-, Luft- und Erdessenzen. Wir gehen nach links und zur Kreuzung zurück (48).

(51) Nun müssen wir doch versuchen, an den Orcs vorbeizukommen. Um die Orcs zu überraschen, läßt Praxix die Erde beben. Dann hebt er sich schnell selbst in die Luft („cast elevation at himself"), um den anstürmenden Orcs zu entgehen.

(52) (53) Wir nehmen den breiten Pfad, der allerdings immer schmaler wird. Wir hören rauschendes Wasser und die Geräusche, die die sich nähernden Orcs verursachen. Wir gehen weiter, landen aber in einer großen Grotte in einer Sackgasse. Das Rauschen des Wassers ist ohrenbetäubend. Praxix beschäftigt sich mit seinem Zauber, die Erde beben zu lassen, während wir beginnen, mit den Orcs zu kämpfen (zweimal: „combat"). Bergon wird verletzt, und gerade rechtzeitig ist Praxix soweit, die Erde beben zu lassen. Wasser bricht ein, und wir werden durch einen langen Tunnel und über einen Wasserfall zum Ufer eines Sees befördert.

(54) Um Bergons Wunde zu behandeln, mischt Praxix das Pulver („reagent") mit Wasseressenz und probiert die Mischung erfolgreich an Bergon aus.

(55) (56) (57) Wir gehen weiter, betreten den Tunnel und folgen dann den Geräuschen, die aus dem linken Gang kommen.

(58) Wir betreten zuerst das alte Bergwerk und betrachten die Wände. Praxix sieht das Pulver, das er mit den Essenzen mischen kann. Bergon glaubt aber, daß das Arbeiten in diesem Bergwerk zu gefährlich ist, also folgen wir seinem Rat und verlassen das alte Bergwerk. Hier darf man der Versuchung nicht erliegen, denn sonst wird beim Verlassen Hurth getötet, und das Spiel ist nicht mehr zu lösen.

(59) Wir folgen nun den Geräuschen, die aus dem neuen Bergwerk kommen. Wir gehen durch die Felsspalte, sehen uns um, finden aber nichts besonderes. Wir gehen zurück, hören dann aber sofort wieder das Geräusch. Also gehen wir noch einmal durch den Spalt und betrachten die Wände erneut. Plötzlich erscheint ein Bergarbeiter mit einem Sack. Wir befragen den Arbeiter über die Orcs und über das Bergwerk. Er zeigt uns einige Produkte seiner Arbeit, wobei kleine Stücke eines roten Gesteins runterfallen, die wir sofort aufheben. Wir gehen nun zur Treppe zurück (56).

(60) (62) (63) Wir gehen nach rechts und folgen dann zuerst dem „crude path". In einer Kammer befindet sich ein Riß im Boden, der weit in die Tiefe führt. Wir senden Hurth nach unten. Trotz Seiles erreicht er aber nicht den Boden. Also muß er springen. Neben einem Totenkopf findet er einen eisernen Schlüssel. Hurth klettert wieder nach oben, und wir gehen zur Wegegabelung zurück (60).

(61) (64) Nun folgen wir dem prunkvollen Pfad und landen vor einer Tür, die wir mit dem eisernen Schlüssel öffnen können. Wir gelangen in ein Gewölbe, in dem sich ein großer eiserner Kasten befindet, auf dem Runen stehen, die wir aber nicht entziffern können. Praxix mischt sein Pulver mit Feueressenz und wendet diese Mischung auf das Gewölbe an. Der Kasten verschwindet und hinterläßt einen Sarg, in dem Cedrith liegt. Er trägt einen der gesuchten Steine an einer Kette um den Hals. Wir nehmen den weißen Stein (den „Spirit Stone") und kehren zurück (zweimal „back").

(65) Wir gelangen in einen undurchdringlichen Wald. Wir gehen weiter, bis wir einen verendeten Fuchs sehen. Nun zaubert Praxix eine Leuchtkugel („cast flare").

(66) (67) Auf dem entstandenen Pfad gehen wir weiter. Am nächsten Morgen ist Praxix verschwunden. Das Spiel wechselt zu Praxix, der von einem sprechenden Baum geweckt wird. Praxix befragt diesen nach dem Aufenthaltsort und den möglichen Wegen, die von hier wegführen.

(68) (69) (70) Praxix nimmt den Weg zur Burgruine. Trotz brüchiger Brükke geht er hinüber in den Hof. Die Brücke bricht hinter ihm zusammen. Praxix geht den Turm hinauf, wo er den sprechenden Baum in Menschengestalt wiedertrifft. Er heißt Umber und bittet darum, Praxix begleiten zu dürfen, was dieser akzeptiert. Umber erzählt die Geschichte der Burg. Praxix sorgt sich um seine Kameraden, und er läßt es regnen.

(65) (66) Das Spiel geht zu unserer Gruppe zurück. Bergon erkennt Praxix' Signal. Also macht sich die Gruppe auf den Weg durch den Wald. Hurth bekommt plötzlich Atembeschwerden, die Esher aber mit dem gefundenen „Hawkbane" heilen kann (einfach „examine Hurth" anklicken). Wir gehen weiter und Bergon geht in eine Falle. Die herbeieilenden Orcs sind bereits zu hören. Wir versuchen vergeblich, Bergon zu befreien und verstecken uns schließlich vor den Orcs, die Bergon abführen.

(72) Wir folgen den Orcs in ihr Camp. Gegen Hunderte von Orcs haben wir aber keine Chance. Ich erinnere mich an den Bergarbeiter, den wir das erste Mal ja nicht gesehen hatten. Er hatte sich unsichtbar gemacht. Ich betrachte meine Habseligkeiten und benutze das rote Gestein. Ich werde unsichtbar, gehe ins Camp hinein und befreie Bergon. Um aus dem Camp zu gelangen, entschließe ich mich, nicht das rote Gestein zu benutzen, da ich es bestimmt später noch benötige. Wir laufen schnell weg („Run for it").

(71) Das Spiel schaltet wieder zu Praxix um, der nun nach unten in den Kerker der Burg geht. Da Umber dabei ist, zeigt dieser Praxix einen Geheimgang. In der Mitte der Kammer steht eine große Truhe, in der sich tausende von wertvollen Steinen befinden. Praxix mischt sein Pulver mit Feueressenz und richtet die Mischung auf die Steine. Sein Augenmerk fällt auf einen kleinen schwarzen Stein, der in einem kräftigen dunklen Licht glüht. Es ist der „Earth Stone", der zweite der gesuchten Steine. Als Praxix zurückgeht, muß er warten, bis wir die Burg erreicht haben. Mit dem Seil holen wir Praxix zurück. Umber bleibt in der Burg.

(73) bis (79) Wir gelangen zu einer alten Mühle. Praxix sieht sich den Mechanismus der Mühle an und findet einen Weg nach unten. Da es dort unten dunkel ist, läßt er seinen Stab erglühen („cast glow on staff") und geht hinab. Er geht zunächst nach rechts, wo er eine seltsame Vorrichtung an der Wand findet, die er untersucht. Er findet zwei uhrenartige Scheiben mit Runen. Die Zeiger beider Scheiben kann er verstellen. Die verschiedenen Stellungen sind: oben, oben rechts, unten rechts, unten, unten links und oben links. Praxix geht zunächst zurück und steht vor einer flachen Grube. Als er weitergeht, findet er noch zwei weitere, tiefere Gruben, in der letzten sieht er einen Sonnenstrahl. Praxix geht zur ersten, flachen Grube zurück und zaubert Wind. Nun kann er eine der vorhin gesehenen Runen erkennen. Er geht zur nächsten Grube und findet eine weitere Rune. Die Rune an der letzten Grube kann er nicht erkennen. Er geht in den Kontrollraum zurück und stellt das linke Rad auf die bei der mittleren Grube gefundene Rune. Das rechte Rad stellt er auf die Rune, die er bei der flachen Grube gefunden hat. Nun wird der Knopf gedrückt und gewartet. Praxix klettert in die flache Grube und findet eine Hacke, mit der er den Fels bearbeitet. Als Belohnung erhält er Erd- und Feueressenzen. Er geht nun in den Kontrollraum zurück. Der Weg aus der Mühle ist durch Felsen versperrt. Es funktioniert zwar, mit dem „Elevation-Spell" bei der letzten Grube die Mühle zu verlassen, allerdings werden dann Essenzen verbraucht, die später noch benötigt werden. Das Verlassen ist schwierig, funktioniert aber mit den beiden Rädern im Kontrollraum (unbedingt vorher absaven). Man stellt nun das linke Rad auf die Rune, die man an der flachen Grube gefunden hat. Beim rechten Rad muß man nun eine Einstellung nach der anderen probieren, bis folgendes klappt:

Nachdem das rechte Rad eingestellt ist, den Knopf drücken, zu den Gruben zurückgehen und nach unten gehen. Wenn man jetzt dem Licht folgen kann, hat man es geschafft! (In der Anlage sind vier Kombinationen, die bei mir funktioniert haben.)

(23) Wir gelangen nun wieder automatisch zu Astrix, der glücklich ist, daß wir die beiden Steine gefunden haben. Nun fehlt nur noch der „Anvil", den wir auf der „Misty Isle", südlich von Zan, finden. Astrix warnt uns vor dem „Dread Lord", der natürlich das Verschwinden der Steine bemerkt hat, und der die Stadt Zan beherrscht.

(80) Wir verlassen Astrix und befinden uns auf einer Ebene, die nach Zan führt. Ein großer schwarzer Vogel wirft einen Schatten auf die Sonne. Wir verstecken uns, und Praxix sagt, daß nur die Mischung zweier Essenzen helfen kann, die Nebel oder Dunst erzeugt. Also mischt er Luft- und Wasseressenz, und wir können ohne Schaden zu nehmen im Nebel weiterziehen.

(81) Wir landen in einer Höhle, um uns vor dem Unwetter zu schützen. Hier erscheint Umber wieder. Wir bleiben, und Umber warnt uns vor den „mudwargs", die nur am Tage auftauchen. Wir können aber nicht bis zum Abend warten und, da Umber eingeschlafen ist, untersuchen wir den Sack, den er bei sich trägt. Praxix findet einen schwarzen Stein, den er zerkrümelt, und der eine schwarze Reagenz hinterläßt. Er mischt diese mit Feueressenz und wendet die Mischung auf seinen Stab an. Der Stab glüht schwarz, wir werden alle von Dunkelheit umgeben und können nun die Höhle verlassen.

(82) (83) Gegen Abend erreichen wir Zan. Wir gehen in den „Curio Shop", einen Laden, in dem kleine Dinge verkauft werden. Hurth sieht sich im Laden um, und als Praxix vom Ladeninhaber angesprochen wird, antwortet er, daß er sich für seltene Steine interessiert. Der Ladeninhaber zeigt Praxix einige Steine und unser Zauberer interessiert sich sofort für einen grauen Stein, den wir aber nicht bezahlen können. Wir tauschen ihn gegen das Fernglas ein. Praxix zerkrümelt den grauen Stein und erhält eine graue Reagenz, die er zu seinen Zauberutensilien legt.

(85) Wir gehen nun in die Schenke („tavern"). Hurth sieht am anderen Tisch Männer sitzen, die uns offensichtlich kennen. Wir denken an unser rotes Gestein, und Praxix macht mich unsichtbar („cast invisibility"). Nun kann ich hinübergehen und die Männer belauschen. Ich erfahre, daß die Männer uns erwartet haben und uns eine Falle stellen wollen, damit wir nicht zur „Misty Isle" gelangen können. Sie haben mit allen Kapitänen außer einem betrunkenen Kapitän gesprochen. Den Namen dieses Kapitäns (er ändert sich in jedem Spiel) muß man sich genau merken. Bevor wir die Kneipe verlassen, gönnen wir uns noch ein Essen.

(86) Wir gehen nun ins Wirtshaus („inn") und tragen uns für ein Zimmer ein. Wir akzeptieren den Vorschlag des Hoteliers, verlassen aber das Haus wieder.

(87) Am Kai fragt uns der Hafenmeister, als wir ihm sagen, daß wir ein Boot mieten wollen, ob wir an einen bestimmten Kapitän denken. Wir sagen ja und geben den Namen des betrunkenen Kapitäns an, dessen Schiff die Zephyr ist. Wir sehen uns jetzt auch die anderen Schiffe an, entscheiden uns aber natürlich für die Zephyr. Den Kapitän klären wir über unseren Wunsch auf, zur „Mysty Isle" zu fahren. Der Kapitän sagt uns noch, daß ein Sturm aufzieht und wir am frühen Morgen in See stechen wollen.

(84) Wir werden automatisch wieder in die Stadt befördert. Es ist nun Zeit zum Schlafen. Da wir aber vorsichtig sind, gehen wir nicht ins Wirtshaus, sondern zelten draußen. Dieser Entschluß war richtig, denn in der Nacht bricht im Wirtshaus ein Feuer aus. Auf unserem Weg zur Zephyr am frühen Morgen, werden wir von einer Menschenmenge und vom Sheriff aufgehalten, der uns für die Brandstifter hält und uns ins Gefängnis sperrt.

(91) Ein Ausbruch ist unmöglich. Ebenso vergeblich ist der Versuch, den Sheriff zu rufen. Praxix mischt die graue Reagenz mit Feueressenz. Um den Sheriff herbeizulokken, läßt er die Erde beben. Als der Sheriff erscheint, wendet Praxix die Mischung auf ihn an. Der Sheriff gerät in einen tranceartigen Zustand und läßt uns frei. Wir eilen zur Zephyr.

(9O) Wir sehen uns auf dem Schiff um und können schon bald die Zwillingsinseln Estril und Lethor sehen. Wir entspannen uns („relax"), werden aber vom Sturm erfaßt. Ein Mast bricht, und der Kapitän rettet Bergons Leben, geht dabei aber über Bord. Als der Sturm abflaut, befinden wir uns im Dunst der „Mysty Isle". Da wir nichts sehen können, klettere ich auf den Mast, gelange aber nicht hoch genug. Praxix läßt mich mit dem „Elevation-Spell" in die Luft gehen. Ich kann nun die Insel sehen und erzähle den anderen, in welcher Richtung sie liegt. Praxix zaubert Wind, und die Zephyr segelt zum Finale zur „Mysty Isle".

Der Dämon fliegt auf einem schwarzen Vogel herbei und landet auf dem Schiff. Als Praxix zaubern will, wird er von dem Dämon mit einem Feuerball niedergestreckt. Ich nehme nun Praxix' Beutel mit den Zauberpulvern an mich. Da ich die Substanzen nicht kenne, sehe ich acht Beutel mit feinen und groben Essenzen in den Farben blau, rot, gelb und weiß. Um den Dämon zu beseitigen, muß es mir gelingen, einen Blitz zu zaubern. Nun spielen die Farben, die ich mir gemerkt habe, die entscheidende Rolle. Da diese in jedem Spiel anders sind, will ich an einem konkreten Beispiel erläutern, wie man die richtige Mischung findet.

Der erste Zauber war der „Elevation-Spell", der aus Erd- und Luftessenz besteht. Die Farbe, die auf Praxix' Hand zurückblieb, war z.B. mittelgrob violett, also ist eine der Essenzen Erde oder Luft fein, die andere grob, eine ist blau, die andere rot.

Der zweite Zauber, der „Flare-Spell" setzt sich aus Feuer und Luft zusammen. Die Farbe war z.B. grob grün. Dies bedeutet, daß beide Essenzen Feuer und Luft grob sind, eine ist gelb, die andere blau. Nun weiß ich, wenn ich an die Ergebnisse oben denke, daß die Luftessenz das grobe blaue Pulver ist. Die Erdessenz ist dann das feine rote Pulver, und die Feueressenz ist das grobe gelbe Pulver.

Ich denke jetzt noch an den „Mud-Spell", der aus Erd- und Wasseressenz besteht, und eine fein violette Farbe hinterlassen hat. Da die Erdessenz fein rot war, ist die Wasseressenz fein blau. Alles klar??

Um einen effektvollen Blitz zu zaubern, brauche ich eine Mischung aus Feuer- und Wasseressenz und muß dann noch eine Prise Erdessenz hinzufügen. In meinem Beispiel mische ich also das grobe gelbe Pulver mit dem feinen blauen Pulver und füge eine Prise feines rotes Pulver hinzu. Ich wende dann die Mischung an („cast mixture"). Der Dämon wird getroffen und hinterläßt den „Anvil", den er um den Hals hatte. Auf der Insel gelangen wir automatisch zu Astrix, der uns beglückwünscht.

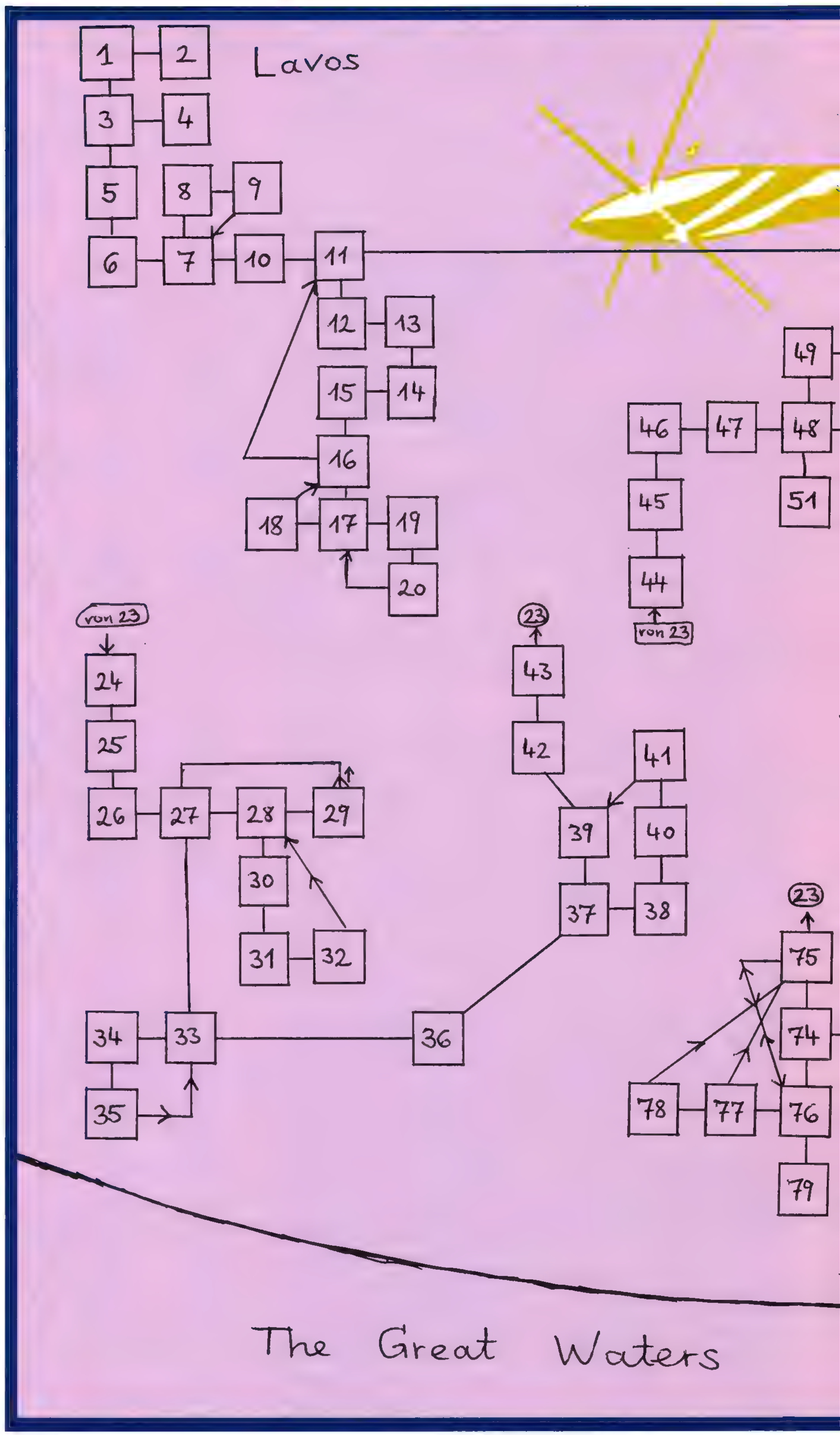
Wolfgang Fröde

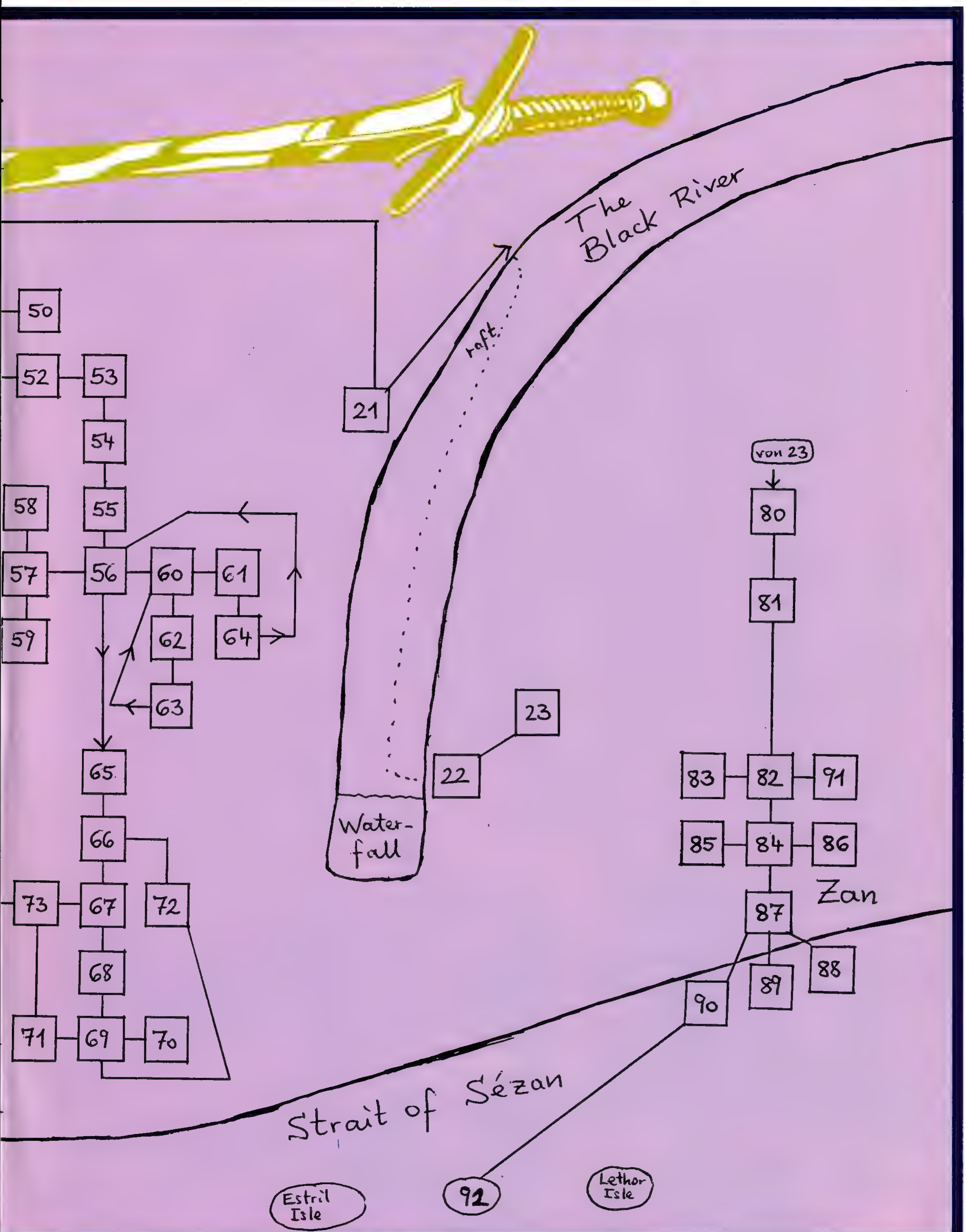
Orte auf der Karte

1 Lavos, in front of store
2 Provisioner's Shop
3 Lavos, outside tavern
4 Land's End Tavern
5 Fork in the Path
6 Canyon
7 Plain
8 Hill, outside hut
9 Hut
10 Wide Stream
11 Lake
12 Cave Entrance
13 Cave
14 Pool
15 Tube
16 Chamber
17 Junction
18 Smelly Pool
19 Treasury
20 Pool Chamber
21 River Shore
22 Fork in Mountain
23 Sunrise Tower
24 Fork
25 Passage in Cavern
26 Reth a-Zar
27 Stone Staircase
28 Stone Door
29 Passage
30 Vestibule
31 Fork
32 Vestibule
33 Junction of Stairways
34 Abyss
35 Sunset Tower
36 Gate
37 Clearing
38 Tree Stump
39 Waterfall
40 Tunnel
41 Small Chamber
42 Elf Home
43 Burning Forest
44 Fork in the Path
45 Bern i-Fen
46 Stairs
47 Path
48 Junction
49 Fork
50 Gate
51 Tunnel
52 Wide Path
53 Hall
54 Outside Cave
55 Tunnel
56 Stairs
57 Chamber
58 Old Mine
59 New Mine
60 Junction
61 Wooden Door
62 Chamber
63 Dark Hole
64 Vault
65 Forest
66 Forest Path
67 Talking Tree
68 Castle Ruins
69 Courtyard
70 Tower
71 Dungeon
72 Orcs' Camp
73 Mill
74 Junction
75 Control Room
76 Above Pit (1)
77 Above Pit (2)
78 Above Pit (3)
79 Pit
80 Open Plains
81 Shallow Cave
82 Street in Zan
83 Curio Shop
84 Town Centre
85 Tavern
86 Inn
87 Wharf
88 Elfentide
89 South Seas
90 Zephyr
91 Cell
92 Misty Isle

WOLFGANG FRÖDE

LABYRINTH




The Black River
raft
21
22
23
Water-fall
50
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72
73
von 23
80
81
82
83
84
85
86
87
88
89
90
91
Zan
Strait of Sézan
Estril Isle
92
Lethor Isle

Wie komme ich aus der Mühle?

4 Beispiele:

1) – Ausgangsstellung: ↑ ↓
– um die Hacke zu finden: ↑ ↘
– Weg aus der Mühle: ↘ ↙

2) – Ausgangsstellung: ↖ ↙
– um die Hacke zu finden: ↘ ↗
– Weg aus der Mühle: ↗ ↑

3) – Ausgangsstellung: ↗ ↘
– um die Hacke zu finden: ↓ ↘
– Weg aus der Mühle: ↘ ↙

4) – Ausgangsstellung: ↑ ↘
– um die Hacke zu finden: ↘ ↗
– Weg aus der Mühle: ↗ ↓

Orte auf der Karte

1	Lavos, in front of store	47	Path
2	Provisioner's Shop	48	Junction
3	Lavos, outside tavern	49	Fork
4	Land's End Tavern	50	Gate
5	Fork in the Path	51	Tunnel
6	Canyon	52	Wide Path
7	Plain	53	Hall
8	Hill, outside hut	54	Outside Cave
9	Hut	55	Tunnel
10	Wide Stream	56	Stairs
11	Lake	57	Chamber
12	Cave Entrance	58	Old Mine
13	Cave	59	New Mine
14	Pool	60	Junction
15	Tube	61	Wooden Door
16	Chamber	62	Chamber
17	Junction	63	Dark Hole
18	Smelly Pool	64	Vault
19	Treasury	65	Forest
20	Pool Chamber	66	Forest Path
21	River Shore	67	Talking Tree
22	Fork in Mountain	68	Castle Ruins
23	Sunrise Tower	69	Courtyard
24	Fork	70	Tower
25	Passage in Cavern	71	Dungeon
26	Reth a-Zar	72	Orcs' Camp
27	Stone Staircase	73	Mill
28	Stone Door	74	Junction
29	Passage	75	Control Room
30	Vestibule	76	Above Pit (1)
31	Fork	77	Above Pit (2)
32	Vestibule	78	Above Pit (3)
33	Junction of Stairways	79	Pit
34	Abyss	80	Open Plains
35	Sunset Tower	81	Shallow Cave
36	Gate	82	Street in Zan
37	Clearing	83	Curio Shop
38	Tree Stump	84	Town Centre
39	Waterfall	85	Tavern
40	Tunnel	86	Inn
41	Small Chamber	87	Wharf
42	Elf Home	88	Elfentide
43	Burning Forest	89	South Seas
44	Fork in the Path	90	Zephyr
45	Bern i-Fen	91	Cell
46	Stairs	92	Misty Isle

Das Buch zur Ratte!

120 starke Seiten voller kosmischer Cartoons

Gibt's ab sofort und nur bei uns!

Lieferung nur solange der Vorrat reicht • LIMITED EDITION
Nur gegen Vorkasse für lächerliche DM 7,80 erhältlich

Bestelladresse: Tronic-Verlagsgesellschaft mbH, Stad 35, 3440 Eschwege

ETERNAL DAGGER

Um den Klassiker unter den **SSI**-Fantasy-Rollenspielen erfolgreich bezwingen zu können, bedarf es schon starker Anstrengung und einer guten Kombinationsgabe des Spielers. Für all diejenigen, die bei diesem Spiel irgendwo rettungslos festsitzen, naht jetzt die Rettung in Form einer umfassenden Lösung!

Bei der Wahl der Abenteurer zu Beginn des Spieles sollte man unbedingt einen Dieb und einen Ranger mit in die engere Wahl einbeziehen. Alle übrigen Charaktere stellt man am besten aus einem Kämpfer und einer anderen Klasse zusammen. Die ideale Zusammensetzung sieht folgendermaßen aus: ein Kämpfer/Ranger, ein Kämpfer/Dieb, drei Kämpfer/Zauberer drei Kämpfer/Priester. Eine Variation mit je einem Ranger und Zauberer ist ebenfalls möglich bzw. vorteilhaft. Ansonsten beachtet man die genauen Angaben zu den verschiedenen Charakterklassen im ausführlichen Handbuch. Im Spielverlauf wird man sehr schnell herausfinden, daß (vor allem zu Beginn) reine Zauberer es sehr schwer haben, wenn sie sich nicht auch als Kämpfer behaupten können.

Bezüglich der Waffen bleibt anzumerken, daß Schwerter in diesem Spiel eine gewichtige Rolle spielen und daß es daher sehr wichtig ist, den Kämpfern in erster Linie diese Fähigkeit (Sword-Skill) anzutrainieren. Dennoch sollte einer der Kämpfer auch mit dem Mace umgehen können. Was die Distanzwaffen betrifft, so wählt man die Skills "Spear" und "Bow". Wenn man vor der Entscheidung steht, ob man nun Bow oder Crossbow bevorzugen soll, wählt man den Bow, weil dieser nicht ständig nachgeladen werden muß. Also, wenn man jemanden in der Gruppe mit dem "Bow-Skill" ausstatten will, empfehle ich dazu den Kämpfer/Ranger. Die "Shield-Skills" kann man außer bei den Zauberern außer Acht lassen und dafür besser die bereits genannten Fähigkeiten trainieren. Noch ein Wort zu den Distanzwaffen: Starke und mächtige Monster lassen sich kaum durch einen Pfeil beeindrucken, während schwache Gegner nicht unbedingt in der Distanz angegriffen werden müssen.

Wie sich später noch herausstellen wird, ist der Ranger (oder Kämpfer/Ranger) eine sehr wichtige Figur in der Gruppe! Durch ihn kann man folgende Fertigkeiten nutzen: "Hunting" (um regelmäßig für Eßbares sorgen zu können), "Scan/Stealth" (um Gegner rechtzeitig zu erkennen und ihnen evtl. ausweichen zu können) und "Tracking" (um wertvolle Gegenstände bzw. Schätze zu entdecken). Bei den übrigen Skills sind Speed und Dexterity sehr wichtig. Jede Begegnung mit Monstern ist umso einfacher, je höher der Dexterity-Wert ist. Hat man sofort als erster die Initiative, so ist es schneller möglich, gefährliche Gegner zu eliminieren! Die Priester sollten übrigens vorrangig auch folgende Fertigkeiten beherrschen: "Turn Undead", "Cure Disease" und "Treat Poison". Auch "Karma" sollte in der Planung eine gewisse Rolle spielen. Zieht man in den Kampf, so muß man immer bedenken, daß "Fatigue" berücksichtigt wird. Ebenso wichtig ist es zu wissen, daß einige Charaktere nachts ihre Rüstung anhaben, denn sonst gibt es ein im wahrsten Sinne des Wortes böses Erwachen! Aufpassen sollte man auch darauf, daß man im Eifer des Gefechts nicht den Surrender-Key auf der Tastatur drückt, da man sonst alles Gold verliert. Bei fortgeschrittenem Spielverlauf sollte man zeitraubende Kämpfe mit Wölfen und ähnlich gewöhnlichen Tieren auslassen, da hier nur sehr wenige Punkte gemacht werden können. Besonders in Acht nehmen muß man sich vor Bäumen und Sumpfmostern, da diese nur extrem schwer zu töten sind. Ausgenommen, daß man überfallen wird, erscheinen Monster immer in der Wildnis an der rechten Bildschirmseite. Deshalb stellt man die stärksten Kämpfer der Gruppe auf die rechte Seite. Gegen Monstergruppen, die keine magischen Fähigkeiten besitzen, sollte man am besten auf die "normalen" Waffen zurückgreifen. Wird jemand aus der Gruppe bewußtlos auf dem Schlachtfeld zurückgelassen, wird dieser nicht automatisch getötet, er verliert nur sämtliches Gold und wertvolle Ausrüstungsgegenstände.

Ein Tip an den Magier: Fünf mal den "Blessing"-Spruch hintereinander und es gibt kaum noch ein Monster (Zauberkundige mal ausgenommen), welches dann im Kampf noch gefährlicher werden kann. Bei den übrigen Sprüchen empfehle ich "Magic Blast" und "Fireball". Alle weiteren Zaubersprüche sind nicht sehr effektiv (gegen starke Gegner). Wenn die "Cast-Spell"-Fertigkeit des Zauberers hoch genug ist, kann er mehrmals hintereinander mächtige Sprüche anwenden. Beim Betreten eines Dungeon sollte man immer ein "Lockpick" bereithalten. Teure Ausrüstungsgegenstände mit Gold zu kaufen ist sinnlos, da man in den Dungeons bessere finden kann (auch nach Kämpfen mit stärkeren Gegnern). Um die Waffen zu verbessern, kann man diese in der Stadt verzaubern lassen. Dies ist jedoch keine billige Angelegenheit, zu der man immer genug Gold bereithalten sollte. Ein bißchen Geld in Reserve zu halten, ist übrigens nicht verkehrt, da Notfälle immer mal auftreten können. Gibt es einmal Verwundete, ist man gut beraten, wenn man einige Bandagen parat hat. So, nach diesen allgemeinen Tips geht's nun gezielt weiter:

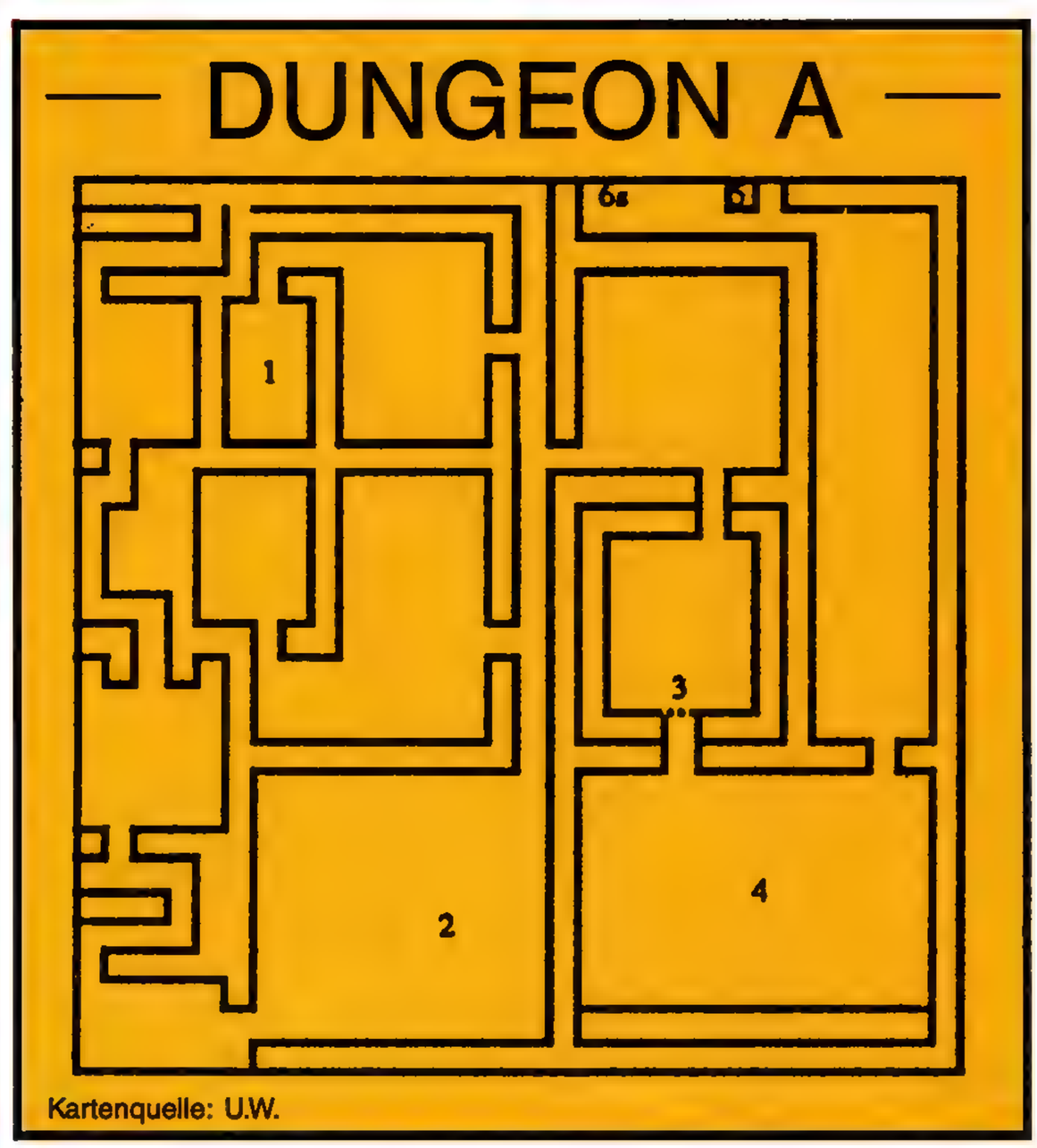
Zu Beginn des Spieles begibt man sich an die Stelle der einzigen Stadt mit Tempel und kämpft dort Zug um Zug gegen die wartenden Monster. Man bleibt solange in dieser Region, bis einer der Charaktere die "Turn Undead"-Fertigkeit gut beherrscht. Dann marschiert man zur Rebellenstation im Osten (nördlich der Berge). Der südöstlichen Gegend dieser Insel geht man erst mal aus

dem Weg (Sumpf/Waldzone) und sucht sich im Südwesten bei den Sumpfungeheuern das "Vampire Slaying Sword", welches später sehr nützlich bei der Vernichtung von "Mangoomba" ist. Bis zu dem Zeitpunkt, wo die Gruppe dringend mächtigere Waffen benötigt, um die stärkeren Gegner bezwingen zu können, sollte man die Bereiche mit den Schätzen im Nordwesten und Südosten noch auslassen, da diese auch noch nach der Umwandlung der Insel erhalten bleiben. In der Zwischenzeit kann man nirgendwo etwas verkaufen (da die erste Insel, auf der man sich befindet, immer noch verflucht ist), und auch die Möglichkeiten, die wertvollen Gegenstände zu transportieren, sind nur begrenzt. Man müßte zwangsläufig einiges an Schätzen zurücklassen.

Die einzige Waffe, die man ohne Kampf erhalten kann, ist das "Dragon Slaying Longsword", welches die Rebellen aushändigen werden. Hat man diese entdeckt, so sollte man mit dem T-Befehl mit ihnen sprechen. Das Schwert sollte man sofort an sich nehmen, da die Rebellen und diese wertvolle Waffe nach der Umwandlung der Insel (wenn der Fluch gebrochen wurde) wieder von der Bildfläche verschwinden! Wenn die Gruppe es auch so schafft, kann man erstmal auf den "Holy Morningstar" aus dem Drachenschatz verzichten, bis der böse Necromancer vernichtet wurde. Der Drachenschatz enthält nämlich auch noch andere wertvolle Gegenstände, die man später gut verkaufen kann. Andererseits ist dieser "Holy Morningstar" gegen den Necromancer eine sehr wirkungsvolle Waffe, so daß man selbst abschätzen muß, ob man es mit oder ohne Morgenstern schaffen kann!

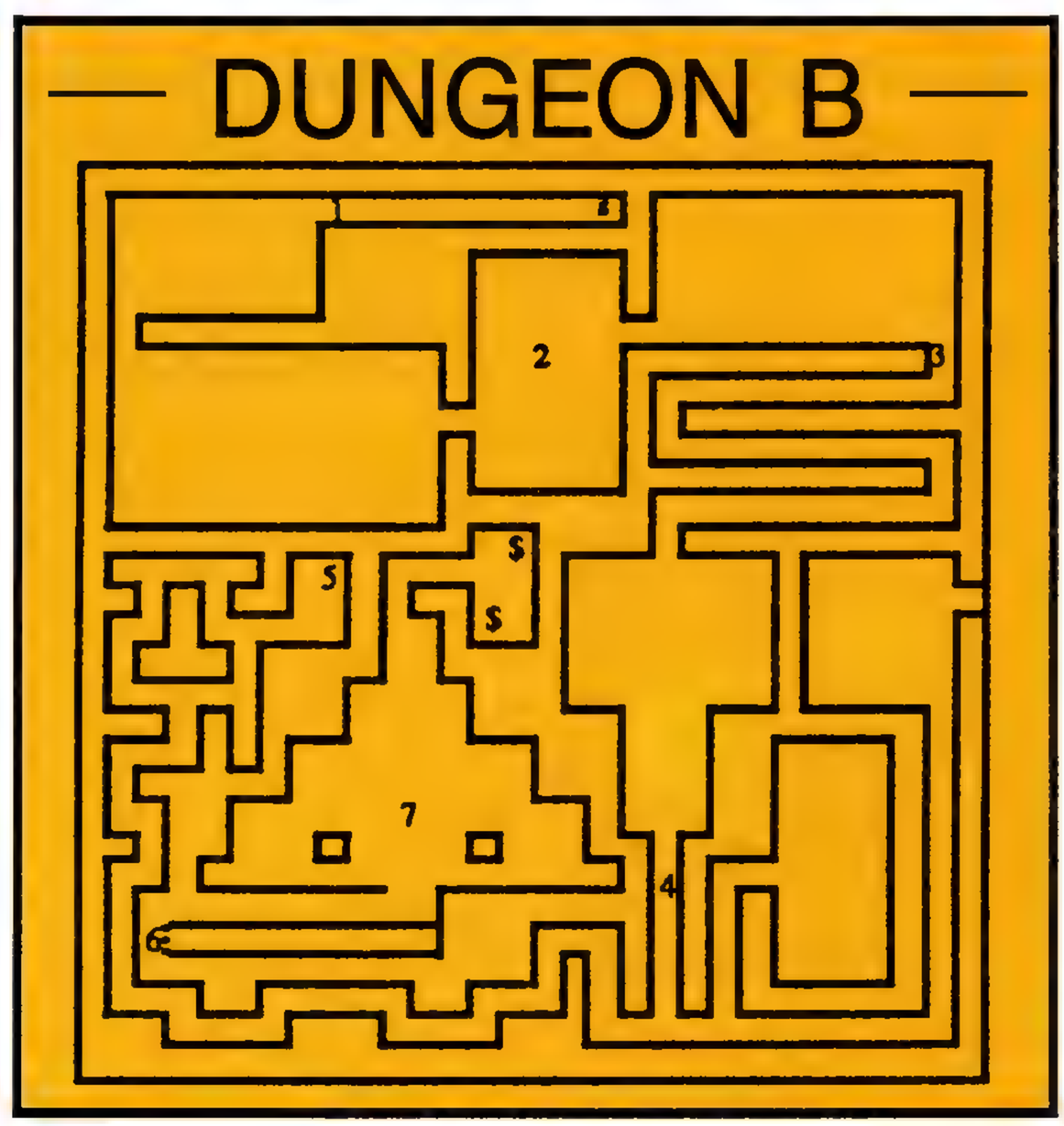
Nun zu den Karten der einzelnen Dungeons:

Dungeon A (Necromancers Cave, Level 1):



Kartenquelle: U.W.

Man benötigt vorab erst mal die "Dragon Teeth". Diese hat man, wenn man den Drachen besiegt hat. Sollte man die Drachenzähne jedoch ausgelassen haben, kann man diese auch gegen Entzug von je zehn "Life Forces" pro Charakter kaufen. Diese Höhle kann man nicht mehr betreten, wenn der Necromancer getötet wurde. Daher nimmt man alle wertvollen Gegenstände, die man findet, mit. Dann sollte man sich auf die Suche nach dem Eingang zur "Necromances Island" im Nordwesten der Insel machen. Hier öffnet sich dann ein Tunnel, den man betreten sollte. Innerhalb der Höhle erscheint die eigene Gruppe vor der Treppe in der Nordwest-Ecke der Karte bei der Zahl "1". Der Name der Tür ist "WNPT" und bei der Ziffer "2" anzuwenden. Der Name des Flurs ist "IXL". Man untersucht die Tür bei der Ziffer "3" mit dem "E"-Befehl, um sie zu öffnen. Bei Ziffer "4" findet man den harmlosen Necromancer-Doppelgänger und ein "Necklace". Bei Ziffer "5" kann man die fehlenden "Dragons Teeth" kaufen. Sollte man diese wirklich kaufen müssen, geht man anschließend erst mal zum Tempel und regeneriert die "Life Forces", bevor man fortfährt. Dann begibt man sich zu den Treppen bei Ziffer "6".



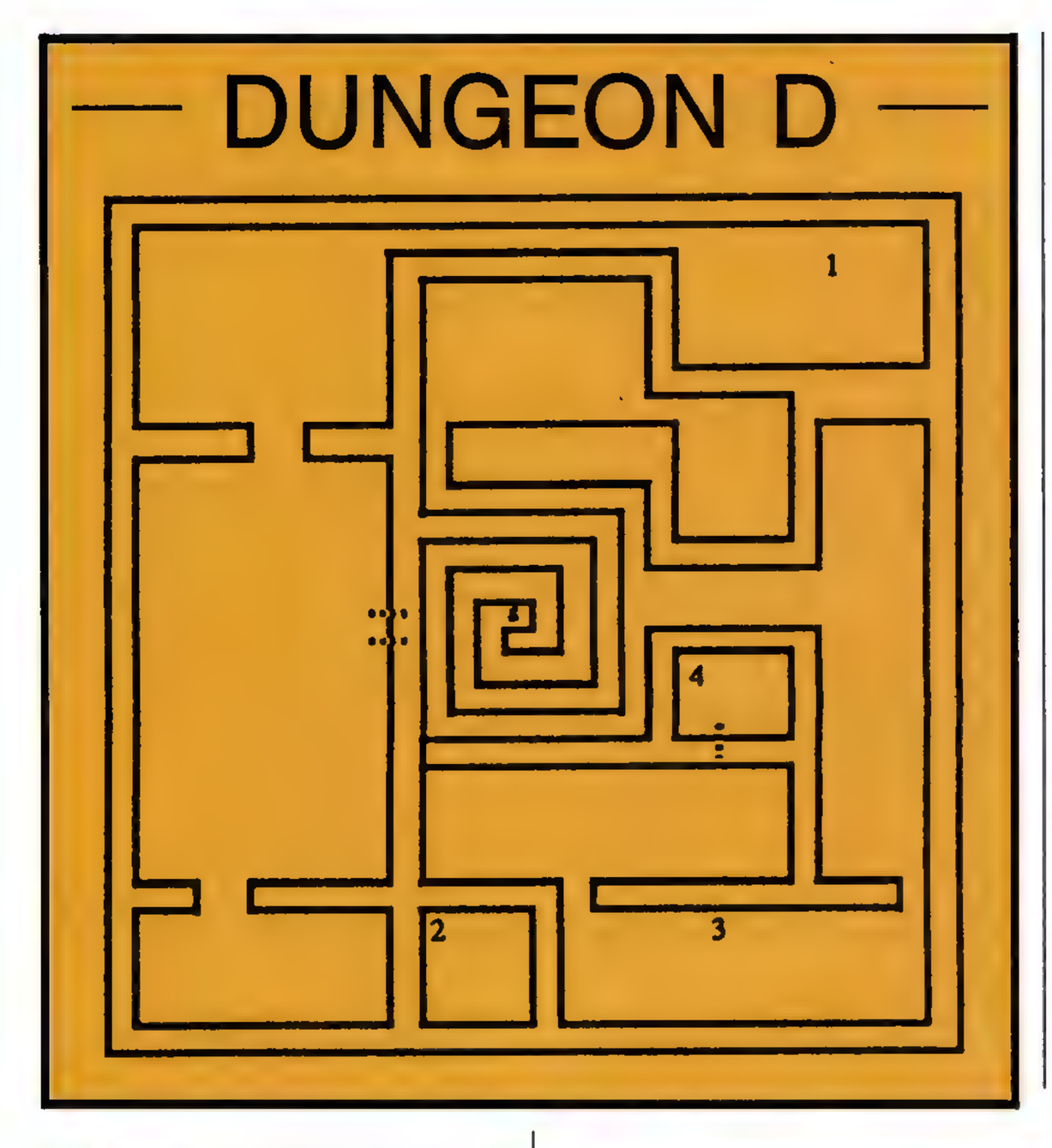
Dungeon B (Necromancers Cave, Level 2):

Die eigene Gruppe erscheint im nördlichen Zentrum der Karte. Bei Ziffer "1" benutzt man die "Dragons Teeth". Die Kisten bei Ziffer "2" enthalten nur Gewürze und Bandagen. Bei Ziffer "3" sollte man sich an den Namen der Tür erinnern und bei Ziffer "4" an den Namen des Flures. Um bei Ziffer "5" den Namen der Falle zu erlernen, muß jeder Abenteurer 20 "Life Force Points" einbüßen. Den Namen der Halle spricht man bei Ziffer "6" (RONF) und betritt diese, um den sehr gefährlichen Kampf mit dem Necromancer aufzunehmen.
Ist der Necromancer erst mal bezwungen, verändert sich die erste Insel sofort wieder in ihren ursprünglichen Zustand zurück. Nun geht man in die Stadt und verkauft dort die Schätze. Dann holt man die zuvor liegengelassenen Wertgegenstände aus ihren Verstecken. Anschließend kauft man eine Passage zur Elfeninsel in der Stadt.

Man besucht die Dungeons auf der Elfeninsel in folgender Reihenfolge:

Dungeon D (Dungeon of Koruy):

Die Gruppe erscheint im Zentrum der Karte. Man beachte hier die imaginären Wände (die gestrichelten Linien), denn hier kann man durchmarschieren!



Bei Ziffer "1" untersucht man die Umgebung nach dem "Skeleton Key". Bei Ziffer "2" kann man sich an Gold bereichern. Um eine Tür zu öffnen, muß man bei Ziffer "3" einen Hebel betätigen. Im Bereich der Ziffer "4" benutzt man den "Skeleton Key" (zuvor durch die "Wand" laufen). Nun kann man die Prinzessin befreien, die danach zum Dank den "Living Dagger" in den "Eternal Dagger" umwandelt!

Dungeon E (Waddling Turtles Hut):

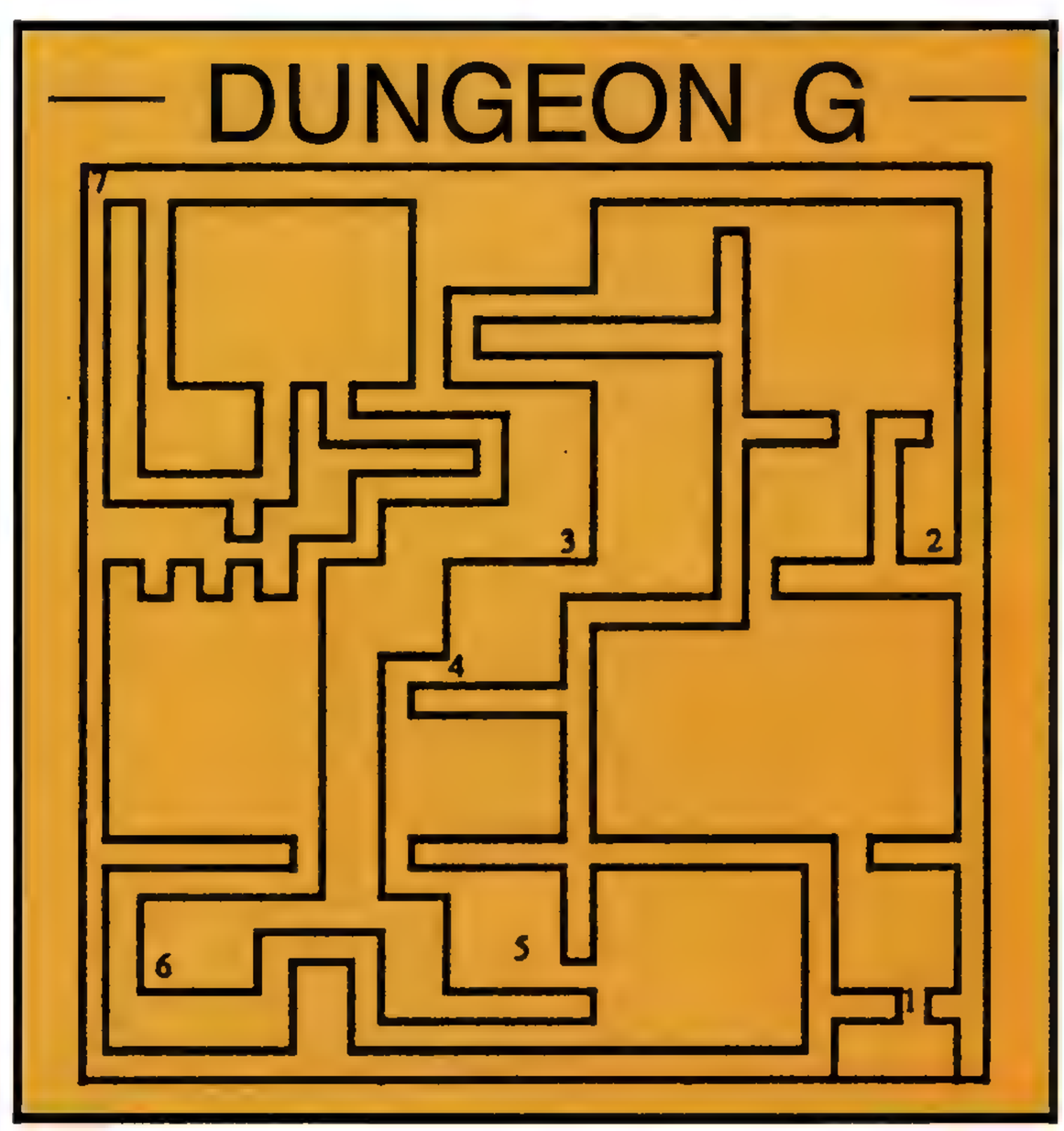
Auch hier gibt es keine Karte. Wenn man die Prinzessin befreit hat, gibt Wadding Turtle eine Karte zu Dungeon F.

Dungeon F (The Airie):

Hier benötigt man ein "50 Foot Rope". Nachdem man auf die Karte von Waddling Turtle gesehen hat, bekommt man von Gray Eagle die "Bag of Winds", die man später für "Avlis' Tower" benötigt.

Dungeon G (Avlis' Tower):

Hier benötigt man die "Bag of Winds" sowie 20 Kupfermünzen. Hat man beides bereit und



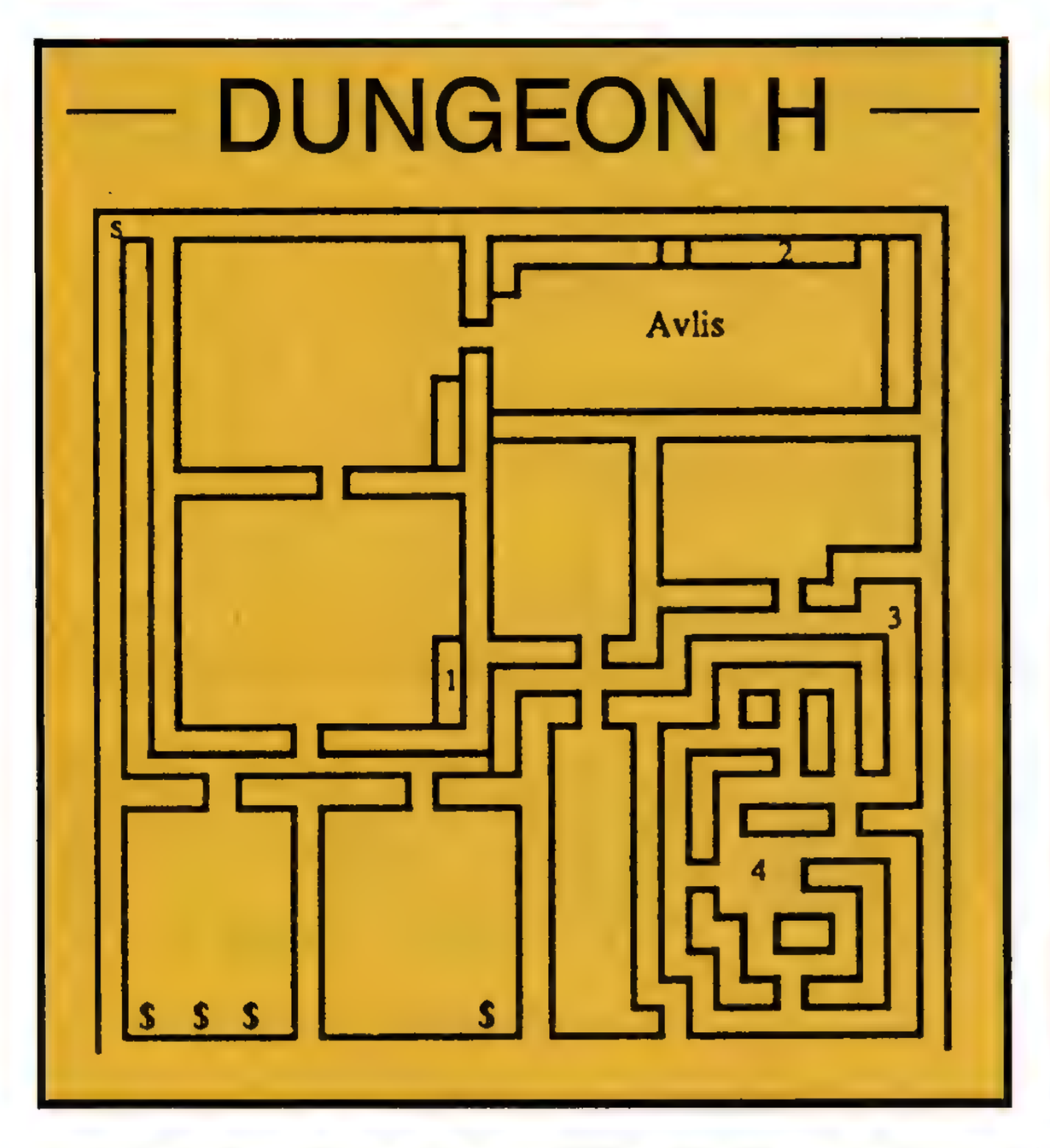
steht man vor dem Tower, speichert man sicherheitshalber noch mal ab, da man im Dungeon nichts dergleichen mehr machen kann. Nur wenn beide Level korrekt beendet wurden, kommt man dort wieder heraus. Übrigens: Sollte man die "Bag of Winds" ohne Erfolg verbraucht haben, kann man diese noch einmal bei Gray Eagle erhalten. In "Alvis' Tower" erscheint die eigene Gruppe in der südöstlichen Ecke der Karte. Bei Ziffer "1" muß man erstmal die 20 Kupfermünzen berappen. Man findet ein Great-Sword (+7) bei Ziffer "2". Die Antwort bei Ziffer "3" ist "SEVEN". Wenn man die Puzzles bei Ziffer "4" nicht lösen kann, ist hier die Antwort "THESE JESTERS FRIGHTEN EASILY". Dies ist gleichzeitig ein Tip für die beste Angriffswaffe im nächsten Raum. Die richtige Antwort bei Ziffer "5" ist "GORILLAS". Bei Ziffer "6" muß der Hebel bewegt werden. Dieser Raum soll nur irritieren! Nun bewegt man sich vor und zurück, und die Türen werden sich öffnen. Jetzt geht man zur Treppe bei Ziffer "7".

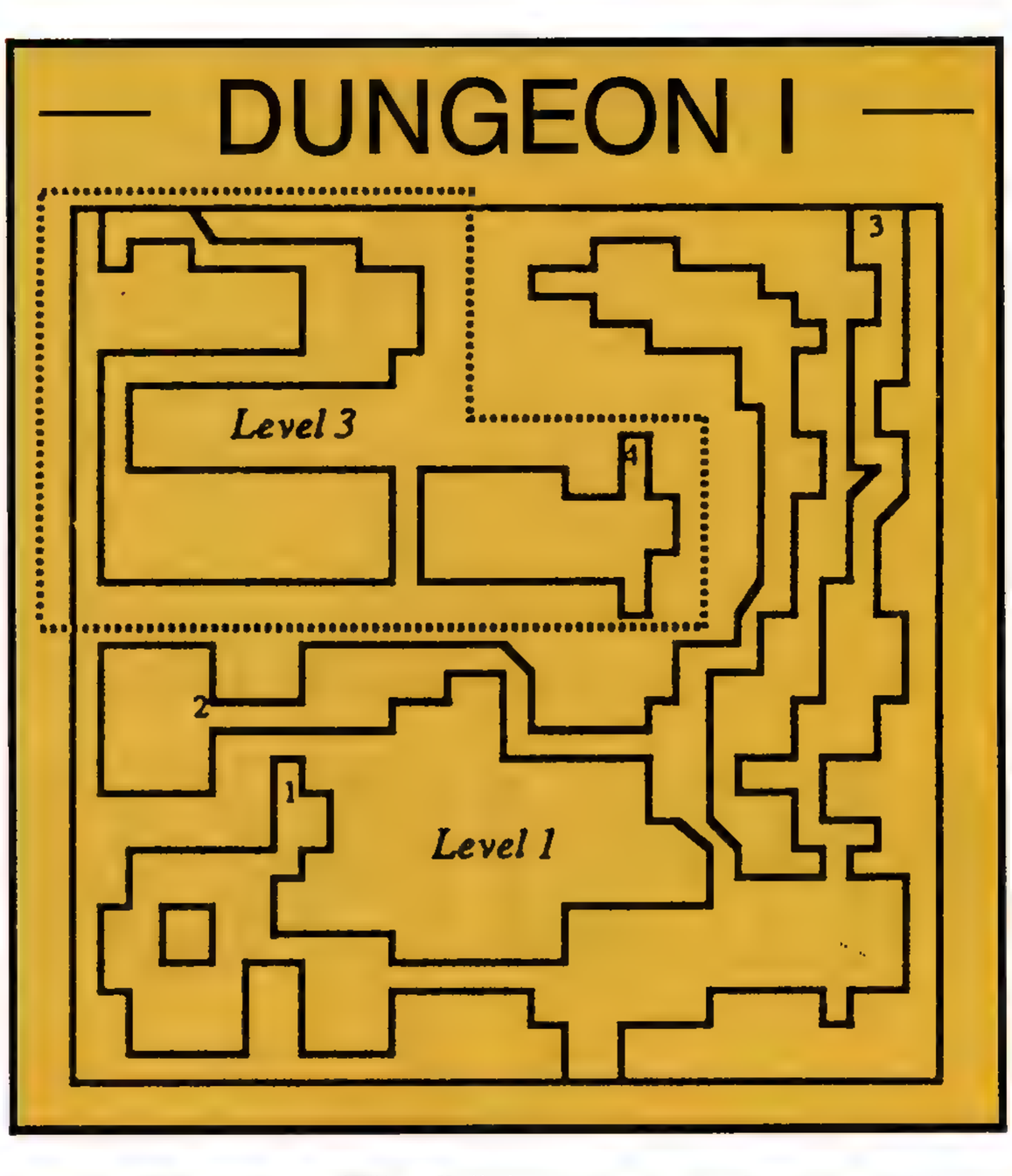
Dungeon H (Avlis' Tower) Level 2:

Um zu Ziffer "1" zurückzukehren, benutzt man die "Bag of Winds". Die Aufgabe hier besteht darin, den "Cloak of Feathers" zu erhalten. Bei Ziffer "2" liegt dieser bereit. Hiernach verläßt man sofort das Labyrinth. Um erfolgreich zu entkommen, geht man zuerst hinter die Statuen bei Ziffer "3", schließt alle Türen bis auf die, die direkt hinter den drei Statuen liegt und durch die man in das Labyrinth gekommen ist. Dann betritt man die Stelle mit der Ziffer "4". Über die Flammen läuft man nie zweimal, sonst wird man verletzt und landet automatisch wieder bei der Treppe. Hier bekommt man Erklärungen über die Statuen: Die linke Statue teleportiert zu den Treppen in der Nordwest-Ecke des Dungeon, die mittlere Statue teleportiert in die Südwest-Ecke des Dungeon, und die rechte Statue gibt die Möglichkeit, den Dungeon wieder zu verlassen.
Nun kommt man zur Zwerginsel, wo sich auch "SRI'S LAIR" im Zentrum befindet. Man betritt es von Süden. Mit den Eingeborenen muß man nicht sprechen, um irgendwelche Hinweise zu erhalten. Bei Begegnung mit der "Dwarfen Patrol" muß man selbige bekämpfen, da diese sehr wertvolle Gegenstände mit sich führt. Um den Tempel betreten zu können, benötigt man ein Goldstück; um zurück zur Elfeninsel zu gelangen, benötigt man zehn Goldstücke. Man sollte also seine Geldgeschäfte sorgfältig planen. Die Monster auf der Zwergeninsel sind ziemlich gefährlich, so daß man zu Beginn besser nicht allzu weit marschieren sollte.

Dungeon I (Sri's Lair) Level 1:

Man sollte hier heilige Waffen (+5) bereithalten und genug Platz übriglassen, um drei bestimmte Gegenstände mitnehmen zu können. Man findet bei Ziffer "1" Kupfermünzen. Sollte man bei Ziffer "2" nach Silber graben, erschöpfen die Kräfte der Gruppe bald. Bei Ziffer "3" benutzt man die Treppe, um ins zweite Level zu gelangen. Im zweiten Level findet man bei Ziffer "1" Silber und bei Ziffer "2" Treppen zu Level drei. Im dritten Level findet man die Zwergenhelme bei Ziffer "4". Sobald man die acht Helme hat, kehrt man zur Elfeninsel zurück. Hier speichert man das Spiel ab (evtl. Sicherheitskopie), wenn man später hier weiterspielen möchte, da man





nach dem Besuch des Gray Eagle nicht mehr zurückkehren kann. Auch sollte man alle Verletzungen und Wunden heilen sowie den Tempel besuchen, bevor man weitergeht. Wenn man den "Feathered Cloak" und den "Eternal Dagger" hat (am besten bis zu +6 verzaubert) geht man noch einmal zu Gray Eagle zurück. Dieser fliegt den Spieler dann zur nächsten Höhle. Sobald man sich über Wasser auf der Spitze der Höhle befindet, sollte man sich nochmal vollkommen ausruhen. Mit "search" gelangt man ins Innere. Vorher empfiehlt sich jedoch das Aufsetzen des Helmes.

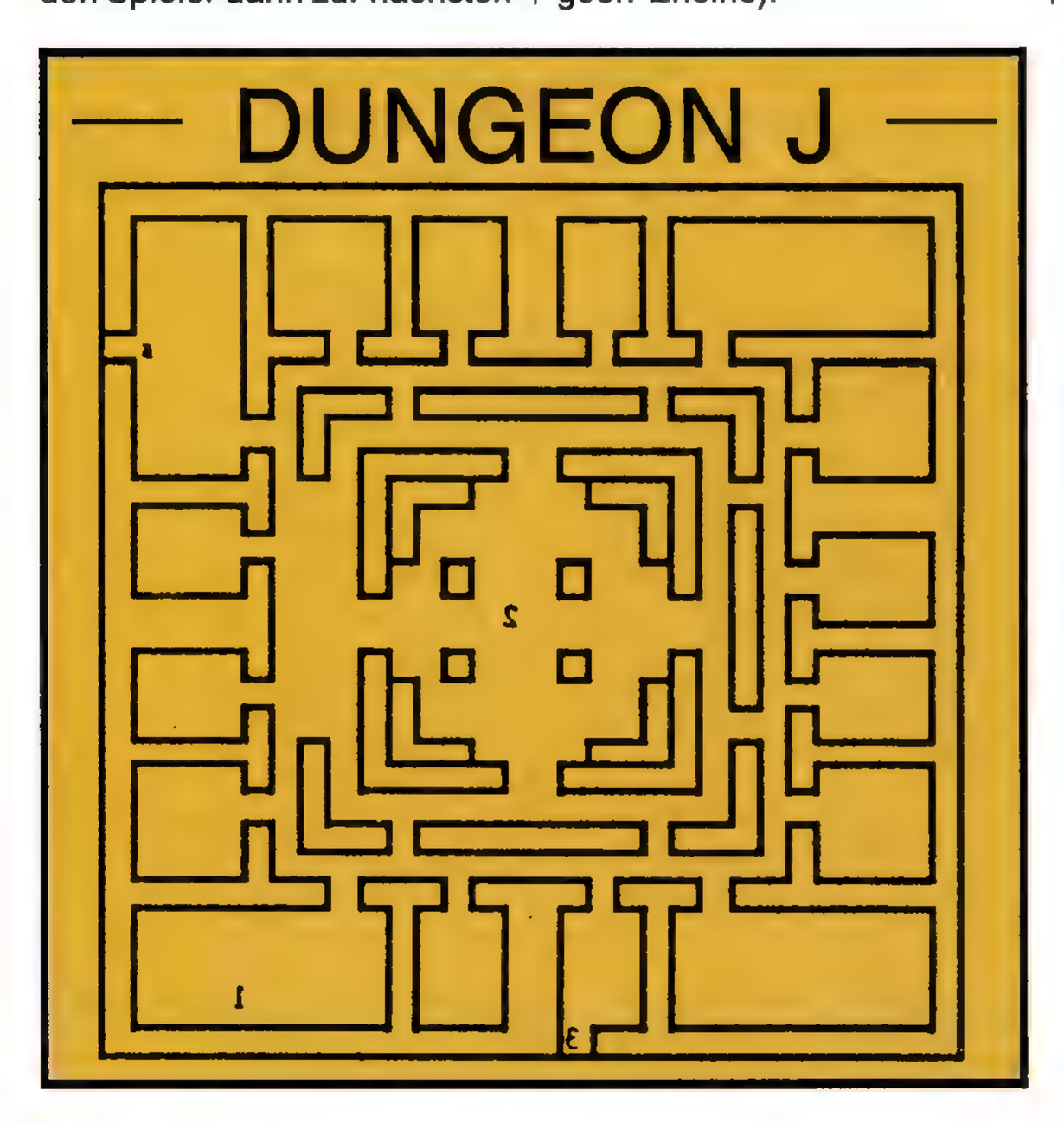
Dungeon J (Underwater Dungeon Enolho):

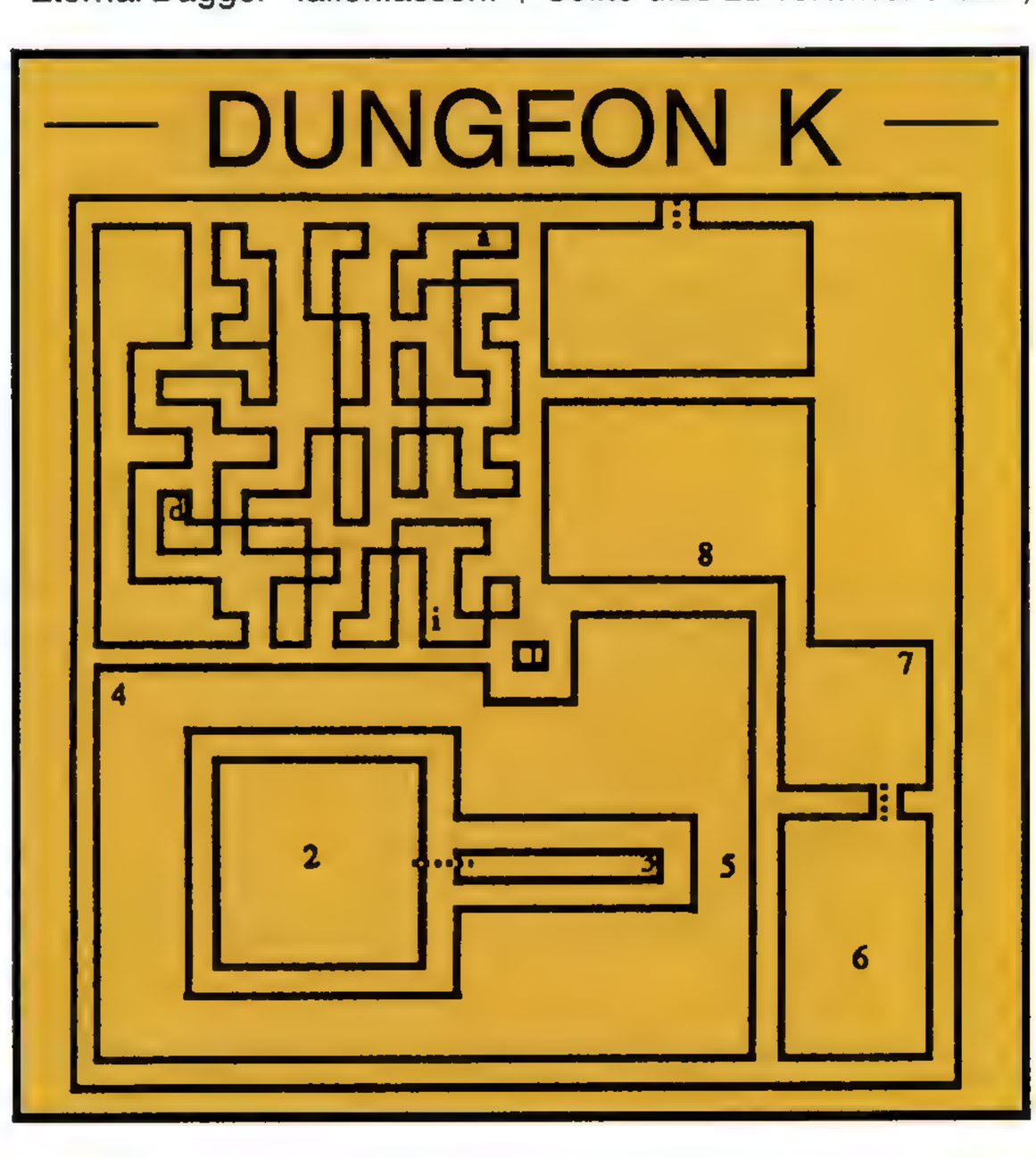
Man begibt sich zu Ziffer "1" und nimmt die "Wizards Plate (+6)". Es ist zwar nicht unbedingt erforderlich, aber man kann bei Ziffer "2" die Tische nach interessanten Nachrichten untersuchen.

Das Tor zur Dämonenwelt befindet sich bei Ziffer "3". Hier muß man alles bis auf den "Eternal Dagger" fallenlassen.

Dungeon K (Demonworld):

Der Aufbau des Dungeon verändert oder verschiebt sich durch rollende Felsen, doch es gibt nur drei Variationen. Man folgt dem Pfad, der von a bis h gekennzeichnet ist. Man bewegt sich auf den nächsten Felsen zu und umgeht alle anderen Felsen auf diesem Weg. Sollte dies zu verwirrend sein,

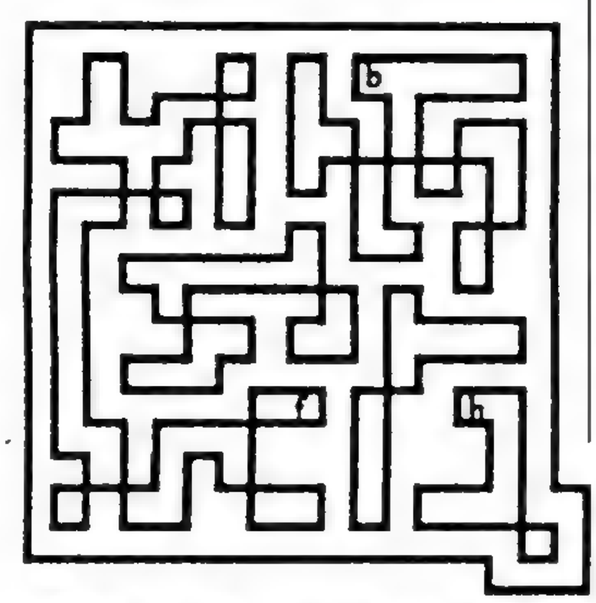




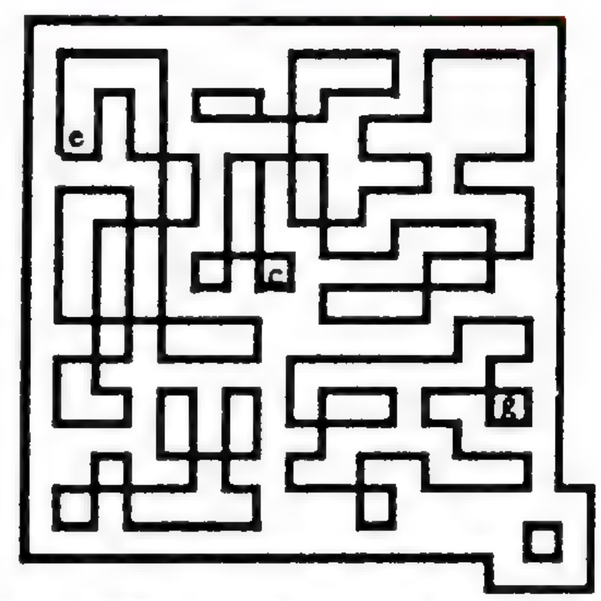
kann man auch mit der Tastatur folgende Richtungen von Punkt "a" aus einschlagen: 7,7,7,8,1,3,3,R,7,7,7,7,R,6,6,6,5,5, 4,R,5,6,6,6,8,R,8,8,1,1,2,4,2,1,8,1, 8,6,5,R,3,4,6,6,5,5,5,5,5,4,5,4,2,2, 3,2,3,R,2,3,3,3,3,4,R,7,R,6,5,5,R, 3,3,4 und zuletzt die Stufen bei Ziffer "11". Hier wird man zu Ziffer "2" teleportiert, wo man die "Lesser Demons" bezwingen muß und dann direkt nach Osten gehen sollte. Durch den Teleporter bei Ziffer "3" kommt man zu Ziffer "4", wo man schräg nach "5" läuft, um dort wieder zu Ziffer "6" teleportiert zu werden. Nachdem "Vermin" besiegt wurde, geht man nach Norden und bekommt von "Elharra" bei Ziffer "7" einige Hinweise.
Steckt man nun bei Ziffer "8" den Eternal Dagger in die dazu vorgesehene Vorrichtung, ist das Abenteuer beendet!

U.W./pbr

DUNGEON K
KONFIGURATION 2



DUNGEON K
KONFIGURATION 3



NEUROMANCER

Anrufe und Briefe beweisen es immer wieder: NEUROMANCER ist noch nicht ganz bewältigt. Nicht nur aus niederen Motiven haben wir also nochmal einige Tips zusammengeholt und auf die folgenden Seiten gekleistert. Diese Geschichte hier ist zwar stilistisch (trotz tiefgreifender Korrekturen) nicht ganz so ausgereift, aber dafür etwas detailreicher. So, das Blubbern hört hier auf, und die Lösung fängt endlich an.

Zuerst das PAX benutzen. Dann das ganze Geld abheben und dem Spaghettifritzen 46 Dollar geben. Jetzt rausgehen, in SHIN'S Pawn tigern und den UXB holen. Das Ganze so geschickt anstellen, daß man nichts bezahlen muß ("I HAVE NO MONEY..."). Jetzt ins GENTLEMAN LOSER gehen und sich ins CHEAP HOTEL einlinken (Link-Code:

CHEAPO, Passwort: COCKROACH).

Nun geht man auf EDIT BILL und ändert die mittlere Zahl in die obere um. Dann den ROOM SERVICE anklicken und Kaviar holen. Wieder EDIT BILL anklicken, und wieder die Zahl im oberen Feld gleich der Zahl im unteren Feld machen. Danach den GENTLEMAN LOSER verlassen und ins CHEAP HOTEL gehen, um dort den Kaviar in Empfang zu nehmen.

Zu CRAZY EDO gehen und ihm den Kaviar geben. Dieser gibt Dir dann COMLINK 2.0. Auf dem Weg kann man sich noch den Joystick in der METRO HOLOGRAFIX kaufen. Wenn man ihn hat, geht man ins HOUSE OF PONG, um dem Mönch den Joystick zu geben. Dieser gibt Dir dafür den ZEN- und SOPHISTRY-CHIP. Dann in den GENTLEMAN LOSER gehen und sich den CRYPTOLOGY-CHIP und den GUEST PASS für das MATRIX RESTAURANT besorgen. Alle Chips implanten. Dann mit Comlink 2.0 in die PANTHER MODEMS einlinken (Link-Code: CHAOS, Passwort: MAINLINE).

In der Software-Library COMLINK 3.0 holen. Nun COMLINK 1.0 löschen. Dann wieder UXB benutzen und in S.E.A. einlinken (Link Code: SOFTEN, Passwort: PERMAFROST). Dann COMLINK 4.0 und SEQUENCER 1.0 rüberziehen. Anschließend wieder Exit. Nun COMLINK 2.0 löschen und sich in EASTERN SEABOD einlinken (Link Code: EASTSEABOD, Passwort: LONG ISLAND). Die SOFTWARE-LIBRARY anklicken und sich COMLINK 5.0 rüberholen. Danach EXIT und COMLINK 3.0 löschen. Dann in TOZUKU reingehen (Link Code: YAKUZA, Passwort: YAK). Jetzt holt man sich COMLINK 6.0, EXIT und löscht COMLINK 4.0. Dann in HOSAKA einlinken (Link Code: HOSAKACORP, Passwort: FUNGEKI). Nun klickt man UPLOAD SOFTWARE an und gibt ihnen COMLINK 6.0 (man verliert COMLINK 6.0 aber dann nicht).

Danach geht man auf NEW EMPLOYEE LISTING und schreibt seinen Namen und seine Kontonummer an die erste Stelle (EDIT), zum Beispiel: TGFW (Name), 056306118 (Kontonummer). Dann aus dem Programm gehen. Man merkt, daß man jetzt 7500 Dollar mehr auf dem Konto hat. Jetzt ins PAX gehen und eine Message an Armitage senden. Nur Deine Kontonummer hineinschreiben! Dann ACCESS BANKING INTERLINK und die 10.000 Hühner abheben. Danach EXIT SYSTEM.

Jetzt ein Privatkonto bei der BANK OF ZÜRICH eröffnen (Link Code BOZOBANK). Wenn die Systemmeldung erscheint, mit dem Pfeil auf den Zettel gehen, anklicken und das Programm SEQUENCER 1.0 benutzen (dieses sucht das Passwort von selbst). Dann auf ACCOUNT OPERATIONS gehen und zirka 19.000 Dollar überweisen (Kontonummer aufschreiben!!!).
Man muß aber unter 250 Dollar liegen, damit man nicht die vom Richter verhängte Strafe bezahlen muß.

In Richtung Secure-Area gehen. Auf dem Weg wird man vom Lawbot festgenommen und muß einen Dialog mit dem Richter führen. Jetzt wandert man wieder zur Secure-Area und wird nun vorbeigelassen. Man sagt "I WORK FOR HOSAKA" und hat Eintritt. In die Hosaka Corporation gehen, und man bekommt 10.000 Dollar überwiesen. Nun wieder in die BOBOBANK einlinken und das ganze Konto leerräumen. Jetzt ins Asano Computing tippeln. Dort sagt man "WHY DOES CRAZY EDO...?" Nach der Antwort sagt man "YOU DON'T..." und dann "EDO IS A GNAT EYEBALL..." So bekommt man die Computer um einige Tausend billiger.
Nun entscheidet man sich für das KATANA-Deck. Dieses kostet nur 17.000 Dollar. Jetzt zu METRO-HOLOGRAFIX sagen: "I NEED A SCAN..." und ihn nun nach Chips fragen. Man nimmt sich den DEBUG- und den ICE-BREAKING-Chip. Jetzt ins MATRIX RESTAURANT gehen, alle Skill-Chips upgraden lassen und den LOGIG-CHIP kaufen. Den DEBUG-CHIP muß man dreimal upgraden. Nun zu Julius Deane wandern und den PHENOMENOLOGY- und PHILOSOPHIC-CHIP kaufen (gleich einsetzen). Jetzt muß man ihn nach HARDWARE fragen und die Gasmaske mitnehmen. Danach ins GENTLEMAN LOSER gehen, COMLINK 5.0 löschen und ins LOSER einlinken. Dann SOFTWARE-LIBRARY, HAMMER 1.0 und BLOWTORCH 1.0 holen. EXIT SYSTEM, einlinken in TOZUKU, DECODER 1.0 holen. Ins CHEAP HOTEL gehen und Cyberspace entern. Hier sollte man den Spielstand absaven, da man nun leicht kaputtgehen kann.

Jetzt in die PANTHER-MODEMS-Database gehen und das Eis aufbrechen. DECODER 2.0, BLOWTORCH 3.0 und viele THUNDERHEADS 1.0 holen (Virüschen). Ins GENTLEMAN LOSER gehen und Cyberspace entern. Dort in die TOZUKU-Datenbank eindringen und sich einige ACID 1.0 und einen DRILL 2.0 transmitten. Nun in die LOSER-Datenbase und DRILL 1.0, INJECTOR 1.0 und SLOW 1.0 holen. Dann EXIT SYSTEM und zur Erde. Debugen und warten, bis die Energie auf 2.000 ist. Man sollte immer nach Gefühl gehen, wann und wo man den Spielstand abspeichert.
Im Cyberspace in die COPENHAGEN UNIVERSITY einloggen und DOORSTOP 1.0 holen. Nun zur I.R.S. und HAMMER 2.0 holen. Wenn man noch nicht getroffen worden ist, geht man in die S.E.A. und stopft sich das Deck mit THUNDERHEADS 2.0 voll. Danach in die Security-Zone, die MUSABORI, und in Cyberspace HOSAKA unter die Lupe nehmen. Jetzt unbedingt drei THUNDERHEADS verschießen, da man sich CONCRETE 1.0, HAMMER 4.0 Und SLOW 2.0 holen muß. Jetzt EXIT, zum Spaceport gehen und sich ein Ticket nach Freeside nehmen. Nun geht man in die BANK OF BERNE und sagt, daß man ein Konto eröffnen will. Wenn man sagt: "I have money...", geht die Frau weg, und man gelangt in das Zimmer vom Manager. Dort löscht man erstmal DECODER 1.0 und BLOWTORCH 1.0.

Nun ab ins Cyberspace und in die TURING REGISTRY. Dort erstmal die Skills upgraden (alle). Dann geht man auf die Erde und regeneriert sich. Ab jetzt unbedingt nach jedem Fight absaven, weil es jetzt schwieriger wird.

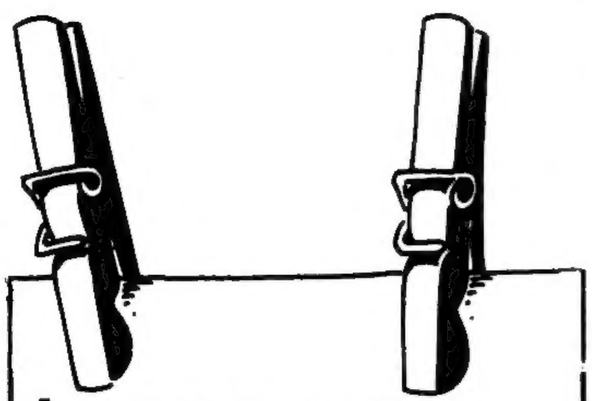
Nun nach Chiba-City zurückfliegen, um die AIs in Zone 0 und 1 fertigzumachen. Man sollte darauf achten, daß man jeden Chip einmal benutzt. Diese Chips werden bei jedem Fight einmal upgegradet. Bei der N.A.S.A. holt man sich BLOWTORCH 4.0, DECODER 4.0 und stopft das Deck mit PYTHONS voll. Nun wieder nach Freeside fliegen und die BANK OF BERNE aufsuchen. Jetzt SLOW 3.0 und ARMORALL 1.0 besorgen. FUNDS TRANSFER anklicken und als SOURCE ACCOUNT NUMBER 121519831200 eingeben. Anschließend den Code LYMA1211MARZ inserten. Nun das gesamte Geld abheben. Als Link Code BOZOBANK und als DESTINATION-ACCOUNT-NUMBER 71234550134 eingeben (Vorsicht!!! Dies ist die Kontonummer, die wir hatten. Bei anderen Spielen könnte sie auch anders lauten).

Nun auf die Erde und in die BOZOBANK einlinken (SEQUENCER 1.0) und die 500.000 Dollar überweisen (ACCOUNT OPERATIONS). Jetzt fliegt man nach Chiba-City und holt sich das CYBERSPACE XII-Deck. Danach wieder an den Flughafen und nach Freeside fliegen. Wieder in die BANK OF BERNE und sich ins Cyberspace einlinken. Jetzt die SCREAMING FIST Datenbank aufsuchen und DEPTH CHARGE 3.0, EASY RIDER 1.0 und PYTHON 3.0 holen. Zurück ins Cyberspace und den EASY RIDER 1.0 anklicken. Dieser ist sozusagen ein Paß, mit dem man durch alle Zonen gehen kann. Vorher noch unnütze Programme löschen Jetzt geht man durch die FREE SEX UNION, um den AI fertigzumachen. EXIT SYSTEM, wenn das erledigt ist.
Auf die Erde und gleich wieder ins Cyberspace. Nun geht man in die D.A.R.P.O. und holt sich in der SOFTWARE-LIBRARY CONCRETE 2.0, DRILL 3.0 und INJECTOR 3.0 (eventuell noch ein paar THUNDERHEADS 3.0). Dann EASY RIDER 1.0 wieder anklicken und in den GRIDPOINT einbrechen, wo man sich ARMORALL 2.0 und HAMMER 5.0 zu nehmen gedenkt. Rausgehen, debuggen, absaven und wieder ins Cyberspace rennen. Jetzt löschen man BLOWTORCH 4.0, und danach geht man in die Zone 5 in den NIHILIST. Hier holt man sich LOGIC BOMB 3.0 und SLOW 4.0 (soviel PYTHON 5.0 holen, wie es geht). Nun ein schlechtes Programm löschen (HAMMER 4.0) und in die I.N.S.A. gehen. Man holt sich ARMORALL 3.0, DOORSTOP 4.0 und HAMMER 6.0. Dann auf die Erde gehen und SLOW 3.0, DRILL 1.0 und AMORALL 1.0 löschen. Jetzt mal wieder abspeichern.

Nun in die MAAS BIOLABS und das Security-System ausschalten (Lawbot Alarm und Main Entrance). Jetzt wieder nach Chiba-City fliegen, in die MAAS BIOLABS gehen und sich das CYBEREYES-Deck holen (vorher Gasmaske aufziehen!). Anschließend in den GENTLEMAN LOSER gehen und ins Cyberspace. Wenn man im Cyberspace ist, benutzt man den EASY RIDER und geht in die Zone 6 (KGB). Wenn man drin ist, erscheint ein Vorwort, danach kommt SOFTWARE. Davon zieht man sich DEPTH CHARGE 8.0, CONCRETE 5.0, LOGIC BOMB 6.0, SLOW 5.0 und ARMORALL 4.0 rüber und stopft sich mit INJECTOR 5.0 voll. Jetzt nach TESSIER ASHPOOL und das AI fertigmachen. Mit LOGIC anfangen, und dann jedes Programm einmal nehmen (hier mit einer Taktik DEPTH CHARGE 8.0, LOGIC BOMB 6.0 und CONCRETE 5.0). Jetzt HEMLOCK 1.0 holen und in Zone 2 MUSABORI besuchen. Auf das AI zieht man HEMLOCK 1.0, und es geht flöten! Erst SOFTWARE LIBRARY anklicken und sich KUANG ELEVEN 1.0 einverleiben.

Jetzt das letzte der letzten AIs nieten. Man geht ins ALLARD TECH und zieht die BESTE Software drauf. Das Horrorface kommt und schickt Dich auf eine Insel. Nun schwallt ein Typ irgendeinen Käse (nicht beachten!). Jetzt drei verschiedene Chips benutzen (LOGIC, SOPHISTRY, PSYCHOANALYSIS). Man kommt zurück, und das AI begrüßt einen recht unfreundlich. Nun zieht man KUANG ELEVEN 1.0 drauf. Danach noch drei verschiedene Chips, und die Drähte brennen durch. Das AI fängt an, von ERRORS zu erzählen und - geht in die ewigen Jagdgründe ein.
Nun den coolen Sound reinziehen und das Endpicture bestaunen...

ASM-Special 7



Impressum

Herausgeber
Axel Gredé (verantw.)

Chefredakteur
Manfred Kleimann (M.K.)

Special-Redaktion
Ulrich Mühl (Leitung)

Bernd Zimmermann (bez), Torsten Oppermann (top), Michael Suck (msu), Peter Braun (pb), Gabi Straube (gast)

Freie Mitarbeiter
Uwe Winkelkötter (uwe), Wolfgang Fröde, Hannes Kruppa, Torsten Blum (tob)

Gestaltung
Annette Braun (verantw.),
M.B.M. New Pardon,Eschwege

Comics
Mathias Neumann

Titel
Mark Bromley

Fotos
Frank Brall

ASM London
Davencross Ltd., Mulliner House, Flanders Road, London W4 1NN, England

Anzeigenleitung
Andrea Komorowski,
Telefon 0 56 51 / 3 00 11
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 3 ab 1.5.88

Satz
Tronic-Verlagsgesellschaft mbH
Uwe Siebert (verantw.),
Regina Sieberheyn, Andrea Kloss
3440 Eschwege

Reproduktion
Repro Team Kassel GmbH, 3501 Niestetal-Sandershausen

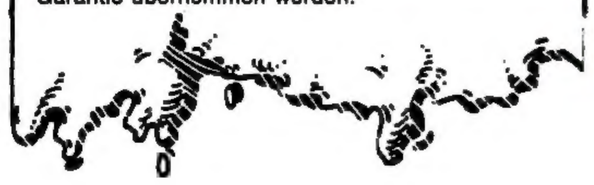
Druck und Gesamtherstellung
Druckhaus Dierichs GmbH & Co KG,
3500 Kassel,

Vertrieb
Verlagsunion, 6200 Wiesbaden,
Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Östereich, Schweiz

Verlag und Redaktion
Tronic-Verlagsgesellschaft mbH, Postfach 870, 3440 Eschwege
Telefon 0 56 51 / 3 00 11
Telefax 0 56 51 / 3 00 14
Mailbox 0 56 51 / 3 00 15
Bildschirmtext 0 56 51 / 3 00 16

Manuskripte
Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung von Manuskripten gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Tronic-Verlagsgesellschaft herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion nicht übernommen werden. Für unverlangt eingesandte Manuskripte kann keine Garantie übernommen werden.

Urheberrecht
Alle in Aktueller Software Markt veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen jeder Art (Fotokopien, Microfilm, Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen usw.) bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlages.
Für unverlangt eingesandte Manuskripte kann keine Garantie übernommen werden.



- Das Register -

Bloodwych ____ 64
Bozuma ____ 41
Curse of the Azure Bonds ____ 12
Eternal Dagger ____ 92
Galdregon's Domain ____ 6
Journey ____ 84
Konsolen ____ 38
Kult ____ 15
Might & Magic ____ 18
Neuromancer ____ 96
Sentinel Worlds ____ 56
Zork Zero ____ 42

Wettbewerbe

ECS ____ 39
Rainbow Arts ____ 11
Thalion ____ 61

Inserentenverzeichnis

Bomico 7, 17, 54, 99, 100
Flashpoint 55
International Software Köln 37
Rushware 2
Scholle 36
Schöpel 83
T.S. Datensysteme 83

Fugger

Der Dauerbrenner
bisher über 50.000 mal verkauft.

Heute schon gefuggert?

WENN ICH EINMAL REICH WÄRE...!

Komplexe strategische Handelssimulation * Bis zu 6 Spieler, 9 ladbare Spielstände * Handel mit 6 verschiedenen Waren in 11 Städten * Darlegung historischer Hintergründe * Überfall * Bündnisse * Bestechung und ... alles in deutscher Sprache ...

Distributor:

BOMICO

Elbinger Strasse 1
6000 Frankfurt / M. 90

BOMICO SERVICELINE
Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen?
Möchten Sie Tips zum Spielablauf?
Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo. - Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr.
Ein Anruf genügt! Tel. 0 69 / 77 80 25

utor :

.B.

Vertrieb Österreich: KARASOFT

erhältlich auf Disk für: Commodore Amiga und Atari ST 520 / 1040 (Farbe). Commodore 64 / 128 Kassette / Disk.

RAINBOW
ISLANDS
TAITO
WAKO
BOMICO SERVICELINE
Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter! Mo.-Fr. von 15-18 Uhr. Ein Anruf genügt!
Tel. 0 69 / 77 80 25
ocean